

SUPER NES • MEGA • SEGA CD • MASTER • PC GAMES • MULTIMÍDIA
VideoGame
ANO 4 - NÚMERO 37 - CR$ 2.500,00
NBA EXCLUSIVO:
PIPOCA E PATTERSON JOGARAM COM A GENTE
NBA JAM
REVISTIM!
CONFIRA O NOVO CADERNO DO LEITOR
DEU TILTE!
GLAUCO DETONA QUADRINHOS RADICAIS
PC GAMES
INDY CAR RACING
DICAS ESPERTAS DE RAUL BOESEL E ANDRÉ RIBEIRO
TILTE
MULTIMÍDIA
EMERSON FITTIPALDI REVELA SEU NOVO GAME PARA SEGA E SNES
E MAIS 10 GAMES CHOCANTES
SIGLA EDITORA

OS MELHORES JOGAM AQUI!



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.
Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

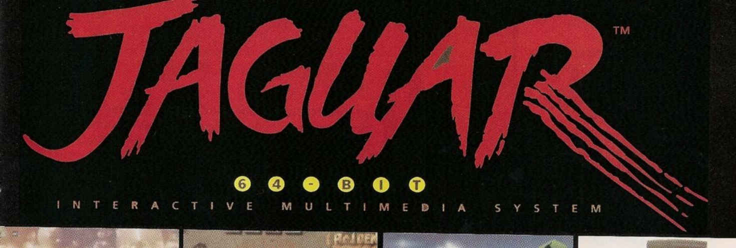
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo
PLAYTRONIC





VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP











Os videogames da próxima
geração você só encontra na LKC
LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !

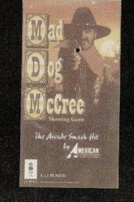






CONSULTE NOSSAS LOJAS









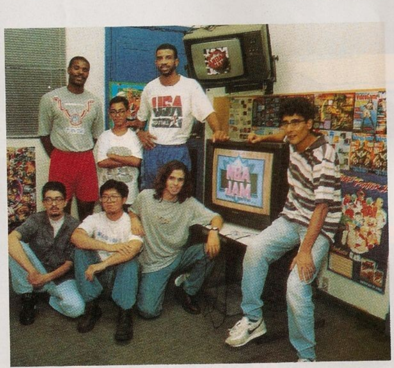


Ufa! Deu trabalho, mas foi demais. Também, com tanto jogo legal, não podíamos deixar de convidar gente muito especial para participar da nossa euforia. E deixar **VideoGame** mais legal, mais descontraída e, principalmente, mais informativa. Dê super enterradas com os feras Pipoca e Patterson no NBA Jam, acelere seu IndyCar com André Ribeiro e Raul Boesel e prepare-se para largar em mais um emocionante game ao lado de Emerson Fittipaldi.

Claro, para tudo isso precisaríamos de mais páginas. Por isso, criamos o **Revistim!**, um super caderno que reuniu os melhores classificados, os clubes dos leitores e uma seção de recordes totalmente reformulada. Por enquanto, é claro, pois novas surpresas virão. O caderno é de vocês! Participem.

As novidades não param por aí. Um dos lances mais legais dessa **VideoGame** certamente foi o "nascimento" de mais um amigo: Tilte, um garoto radical, espertíssimo e, como todos nós, tarado por games. Tilte já nasceu *teen*, com cerca de 14 anos, das mãos supertalentosas do cartunista Glauco, também "pai" de gente famosa como o Geraldão, o casal Neuras e a Dona Marta. Ele estréia na última página desta edição, em uma história muito legal. E, mais uma vez, contamos com a ajuda de vocês para tornar o Tilte um cara mais legal ainda. E, com isso, deixar a sua **VideoGame** do jeitinho que você gosta. Agora é com você, garotinho!

Mário Fittipaldi





Diretora
Maria Célia Furtado

Editor Chefe
Mário Fittipaldi

Editor assistente
Betto D'Elboux

Editor de Arte
Marco Palanti

Jornalista Responsável
Elisa Sarti

Colaboradores
Eduardo Murata (redação e games); Alexandre Barros da Silva; Carlos Sandano; Fábio Luiz dos Santos; Glauco Vilas Boas; Heraldo Galan; Luiz Carlos Mazzaferro Jr.; Mateus Andrade Silva e Sylvio Deutsch.

Arte
Alberto Almeida Aragão (Diagramação)
Adinalva Ferreira Higa e Marcelo Barbosa da Silva (Editoração Eletrônica)
Manoel Marcelo Valverde (Arte Final);
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária);
Ivo Ramos (Produtor Gráfico)

.Projeto gráfico
Marco Palanti

Arquivo
José dos Santos Silva

Fotos
Studio Norberto Marques

Departamento Comercial

Gerente:
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Atendimento Agências:
Edgar Aguiar Rosa
Diretor de Marketing
Fernando A. C. Andrette.
Assistente de Projetos Especiais
Fatima C. Labate Abbamonte

Representantes SP:
Antonio C. Silva, Angela Taddeo e Tadeu Silveira.

Coordenação de Apoio às Vendas
Angela Miranda e Marília Elisabete R. Leite

Assinatura e números atrasados
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633

Gerente Financeiro
José Eduardo Teixeira

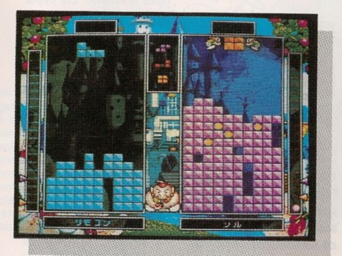
Gerente Contábil
Osny Luttinschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla Editora:
Impressão e acabamento: padilla

ABRIL/94

ANER

OPTIONS



Tetris, pag. 20



Ground Zero, Texas na pág. 36.

CAPA: MARCO PALANTI
MARIO FITTIPALDI
ILUSTRAÇÃO: GLAUCO / HERALDO
GALAN / DIVULGAÇÃO

BITS



O cartunista Glauco: "Tilte vai dar tilt na galera".

TILTE CHEGOU!!!

Criado pelo cartunista Glauco, Tilte vai arrepiar, todo mês, nas páginas de VideoGame. Conheça o cara!!

No índice da edição nº17 de VideoGame seus leitores puderam conferir a última aparição do maluquinho Lig. O Alexandre Ono, pai do Lig, mudou-se para o Japão e deixou VideoGame e seus leitores orfãos. Foi triste... Milhares de cartas chegaram à redação pedindo que ele voltasse, mas não dava mais...

Em um esforço conjunto de leitores e da equipe da VideoGame, finalmente pintou um novo e exclusivo personagem. O pai dele não é ninguém menos que o cartunista Glauco, pai de conhecidos personagens de tiras diárias nos principais jornais do país - entre eles, a Folha de São Paulo. Vocês devem conhecer o Geraldão, o Geraldinho, a Dona Marta, o casal Neuras e Vicente, o Tarente. Agora vai conhecer o Tilte!

Tilte, 14 anos de idade, é super radical! Não tem meio termo. Ou ele gosta, ou odeia. O ferinha é fogo! Em sua primeira aventura aqui na revista já chegou detonando (página 46 desta edição). Adora refrigerantes, sorvetes, salgadinhos e "porcaritos", hambúrgueres e pizzas. É capaz de ficar noites inteiras jogando videogame, batendo recordes (para a Galeria dos Feras, claro!) e terminando games. Tem a quem puxar. Seu pai é um programador de computadores alucinado, que também vive em cima do computador. Não é a tôa que tem olheiras profundas e tendinite!

"Somos todos Geraldões aos domingos"

Glauco Vilas Boas, 36, paranaense de Jandaia do Sul, cartunista e pai de dois Geraldinhos, começou a carreira no Diário da Manhã de Ribeirão Preto em 76.





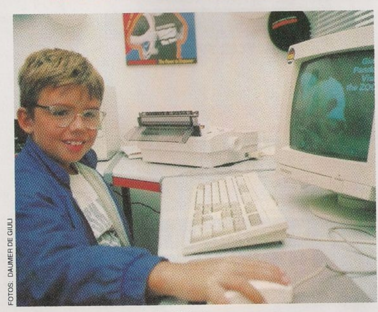
ILUSTRAÇÃO: GLAUCO

Tinha ido para lá estudar Engenharia. Largou a calculadora e foi desenhar. Dois anos mais tarde foi premiado no Salão do Humor de Piracicaba e ganhou notoriedade com isso. "O prêmio abriu muitas portas da grande imprensa para mim" diz Glauco. Prova disso é que em 79 foi para a Folha de São Paulo atuar como chargista. Em 81 nascia o Geraldão!

Geraldão é o protótipo do povo brasileiro. Ele capta um pouco o inconsciente da massa. "Somos todos Geraldões aos domingos" revela Glauco. Com seu sucesso é que acabaram 'nascendo' outras figuraças como o Geraldinho, Vicente, o Tarente, o casal Neuras e a Dona Marta. Aliás, por falar em Dona Marta, Glauco ressalta que "ela não usa calcinha quando vai para o escritório...".

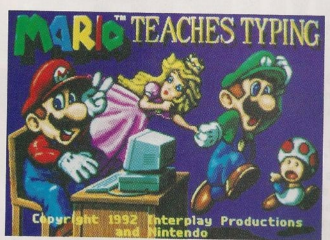
Seguindo a linha de Geraldão e Cia., o Tilte vai procurar captar e espelhar o universos dos gamemaníacos. Glauco é quem explica: "temos um perfil básico destes viciados. Com o tempo, a personalidade do Tilte vai ser mais desenvolvida, buscando uma definição final". **B.D'E.**

APRENDA COMPUTAÇÃO, É DIVERTIDO.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Rodrigo, aluno há um mês: habilidade com o mouse.



Mario Teaches Typing: software desenvolve habilidade com o teclado.

Já é possível aprender a operar um computador multimídia, inclusive em ambiente Windows 3.1, sem passar por terríveis deres de cabeça. A Future Kids, uma escola especializada no ensino de computação para crianças e adolescentes, trouxe um método dos Estados Unidos desenvolvido exatamente para essa finalidade. Assim, alunos que têm entre 3 e 13 anos operam um PC AT 486 DX equipado com CD-ROM e kit multimídia (CD-ROM e placa de som SoundBlaster conectados a um equipamento de áudio), que é talvez a máquina mais usada hoje, e aprendem a lidar com *softwares* como banco de dados, editores de textos e educativos, em CD ou não.

Segundo Mônica Wright Machado, da unidade da Vila Olímpia, em São Paulo, SP, "primeiro ensinamos como o computador funciona, o que é e como opera a CPU, e como manipular a máquina, com teclado e mouse. Depois de desenvolvido esse primeiro contato, procuramos desenvolver o raciocínio lógico através de softwares específicos", completa. Entre os programas utilizados, *Mario Teaches Typing*, por exemplo, traz um divertido jogo com Mario que ajuda a desenvolver habilidade no teclado. *Nigel's World* transforma o mouse em uma máquina fotográfica, e a criança ou adolescente tem de viajar pelo mundo tirando fotos de locais famosos e características marcantes de cada país.

Rodrigo Rossi Geoia Martins, 9 anos, e seu irmão, Rafael Rossi Geoia Martins, 13 anos, têm aula juntos e aprovam inteiramente o método. Rafael adora o *Operação Netuno*. A bordo de um submarino, sua missão é limpar o mar, tendo que realizar algumas "contas" para que isso aconteça. "É a atividade mais legal", garante. Rodrigo, apesar dos 9 anos, já opera um mouse com mais destreza do que muito adulto. Ele tem um Super Nintendo, mas já está pensando em um computador como seu próximo presente. "As possibilidades são muito maiores que no videogame".

Serviço - As aulas têm duração de 50 minutos, uma vez por semana, e as classes são compostas por 2 alunos. A unidade da Vila Olímpia cobra US$ 30 de matrícula e US$ 50 por mês, e fica na Rua Cardoso de Melo, 767, São Paulo, SP. O telefone é (011) 820-8658.

TRANSCODERS HIGH-TECH



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Os Transcoders da Transcortec são compactos e não precisam de alimentação.

A Transcortec está lançando uma nova linha de transcodificadores para todos os modelos de videogame e computadores Amiga. Super compactos, eles são conectados diretamente na saída de vídeo do console, através de um plug especial do formato utilizado pelo videogame, e possuem saídas de vídeo composta (para TVs ou videocassetes que possuem entrada AV) e saída RF para conexão através de antena. Mas a principal vantagem é que os novos transcoders captam o sinal original em RGB e aí é que é feita a conversão para PAL-M, o padrão de cores utilizado pela TV no Brasil. Isso garante transcodificação perfeita e grande fidelidade de cores, mesmo que o console já esteja (mal) transcodificado.

As vantagens não param por aí: os novos transcoders não precisam ser ligados na tomada, mantêm a originalidade do console e ainda por cima têm um precinho super bacana: o preço sugerido pela Transcortec, para qualquer modelo, é de US$ 30,00.

Serviço - Transcortec. Av. Pedro Bueno, 237, Jabaquara, São Paulo, SP. Informações fone (011) 581-7264, fax (011) 276-0968

•MULTIMÍDIA•

Por Mário Fittipaldi

FITTIPALDI TERÁ GAME MULTIMÍDIA

Podem começar a babar: depois de *Indianapolis 500: The Simulation* (1989) e *IndyCar Racing* (1993), vem aí um simulador de Fórmula Indy *the best*, assinado por ninguém menos que o campeão Emerson Fittipaldi - que, diga-se de passagem, já venceu duas vezes vezes a mais lendária prova do automobilismo mundial, as 500 Milhas de Indianapolis, em 89 e 93, e até já virou nome de rua em Miami, EUA. Com tantas credenciais, Emerson foi o escolhido para assinar o novo game, que deverá sair até o final deste ano em CD-ROM (PC e Sega CD) e em versões para cartuchos Mega Drive e Super NES. A informação foi dada pelo próprio Emerson, em entrevista exclusiva a Mário Fittipaldi.

"O game está ficando demais", garante Emerson. "Ele está sendo produzido por uma *softwarehouse* do Oregon (EUA), e a Penske está passando todas as informações obtidas com a telemetria dos seus carros para a produção", informou Emerson, sinalizando que o nível de realismo da versão para PC - CD ROM será demais. Com relação às versões em cartucho, Emerson disse que ainda era cedo para se fazer alguma previsão de como será o game. "Afinal, ainda não temos nem um protótipo. Mas estou tranqüilo quanto ao sucesso. O pessoal está desenvolvendo também um controle especial, composto por um volante e pedais de acelerador e freio, que vão aumentar ainda mais o realismo", revela.


DAUMER DE GIULI

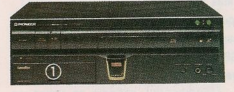
Emerson dá os detalhes do game que terá o seu nome.

Para encerrar o bate-papo, pedimos um prognóstico para as 500 milhas deste ano. "Espero tomar suco de laranja no final outra vez", referindo-se a sua vitória no ano passado. Se a tradição se confirmar, Emerson já ganhou. Afinal, o campeão ganhou as duas provas dos anos em que jogos de Formula Indy foram lançados. M.F.

CHEGA LASERACTIVE, O MULTIMÍDIA DA PIONEER


FOTOS: DIVULGAÇÃO

Gráficos com 3D perfeito e cores animais. É o LaserActive, da Pioneer (abaixo).



Acaba de chegar no mercado norte-americano o sistema multimídia mais completo: o LaserActive, da Pioneer. O novo sistema funciona nos mesmos padrões dos Laserdiscs da empresa, e roda games gravados em CDs de 12 polegadas. Um arraso. Só para se ter uma idéia, cada CD de 12 polegadas pode armazenar até 4,4 Gigabytes de informação. Traduzindo: games com a mesma qualidade de Laserdiscs, 60 minutos de *full motion video* em tela cheia e som gerado por um chip FM. Ou seja, games com qualidade de cinema.

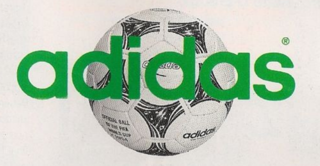
Se você ainda não se convenceu, segura mais essa: o LaserActive é o único sistema multimídia multiplataforma. Desde que conectado a pequenos módulos adaptadores, o sistema pode rodar CDs e cartuchos Sega e CDs Turbo Duo, da TTI. Também roda os Laser Video Discs (filmes), CDs de áudio, karaokê e CD+G (som de CD com gráficos animados). A qualidade é incrível. E, lógico, isso tem preço: nos EUA, o LaserActive custa cerca de US$ 720, e cada módulo adaptador custa cerca de US$ 480.



Games têm full motion video com grande definição.



QUAL A BOLA DA COPA?



Participe da promoção "Qual é a bola da copa?" Para isto basta preencher o cupom abaixo respondendo qual é a bola oficial da Copa do Mundo de 1994. Sortearemos 30 bolas. O resultado final será publicado na edição de junho da revista VideoGame. Validade da promoção: 15/Maio/94. Mande quantos cupons quiser. Não precisa recortar a revista; basta copiar os dados num papel ou tirar xerox da página. Envie o cupom para: Sigla Editora - Promoção "Qual é a bola da copa?"
Rua Alice de Castro, 60 - CEP 04015-903 - Vila Mariana - São Paulo - SP

CUPOM

Qual a bola oficial da Copa de 94? ______________________

Nome ______________________

Endereço ______________________ CEP ____________

Idade ____________ Estado ______________

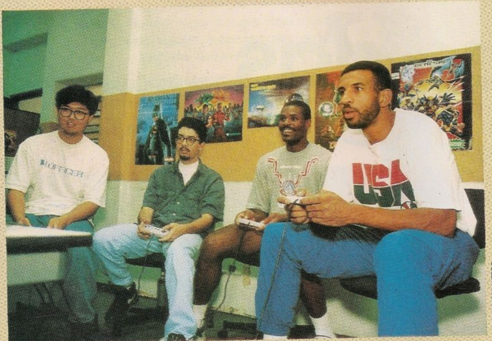
adidas

VideoGame

NBA JAM™

E foi assim mesmo! Cinematográfico! Quando pensamos em convidar craques de basquete para a matéria do NBA Jam, não imaginávamos que daria tão certo. Os feras escolhidos foram PIPOCA, da seleção brasileira e um dos poucos jogadores brasileiros que já atuou na NBA, e PATTERSON, norte-americano que iniciou carreira na NCAA, liga de basquete das universidades americanas. Atualmente ambos atuam pelo Palmeiras-Parmalat aqui de São Paulo. Confira agora mais uma *jam session special* da VideoGame! Jammin'!

Estrelando: PIPOCA e PATTERSON
Participação especial: MATEUS
Fera especialmente convidado: EDU
Roteiro: Betto D'Elboux



FOTOS: CAIO MATTOS

Antes de jogar os feras aos leões era vital um treininho. Edu e Mateus, após um rápido passeio explicativo pelas telas de abre e *options*, escolheram o *Minesotta para o treino;* Pipoca e Patterson optaram pelo Boston Celtics.Como se tratava de um primeiro contato dos basqueteiros com games, a dupla da revista parou algumas vezes para relembrar a utilidade de cada botão do controle. E os caras gostaram: "Pass to me Babe" dizia Pipoca para Patterson quando descobriram o botão de passe! Foram se empolgando, e já no segundo quarto Pipoca acerta um toco violento em Mateus. "That's my job...", gritou (é o meu trabalho...). Risos gerais.
Desnecessário dizer que nossos bad boys venceram. Mas o interessante é que não foi uma ensacada: 31 a 20 foi considerado por Edu "normalíssimo até para quem joga videogame normalmente". Mas o pivô da seleção brasileira não gostou muito. Virou para Patterson e deu a maior bronca "Cara, perdemos do Minesotta, agora vamos ganhar de quem???"
Treino encerrado, sugerimos aos nossos convidados que disputassem uma partida sozinhos.Pipoca ficou com o Dallas Mavericks, time em que jogou na NBA americana, e Pattterson escolheu o Houston Hawks. Foi lindo! A partida de basquete mais engraçada que vimos até hoje. E que realismo. O primeiro quarto empatou em 7 a 7. O segundo e o terceiro Patterson liderou por 22 a 13 e 35 a 32, respectivamente. No último e decisivo aconteceu o show. A quatro segundos do final Pipoca acerta uma cesta de 3 pontos antes do meio da quadra e vira para 47 a 46. Berreiro geral: "I'll kill you, man, I'll kill you!", (vou te "matar", cara!), vibrou Pipoca. Afinados com os comandos convocamos todos para um embate final. A dupla do Palmeiras-Parmalat agora jogou com o San Antonio Spurs e a dupla da Videogame novamente o Minesotta. Nova vitória dos garotos, mas os lances foram mais organizados e o placar foi mais extenso também: 65 a 48. Com mais prática, pode ter certeza: os basqueteiros vão longe nos games.
Fim da brincadeira, chamamos Pipoca e Patterson para suas conclusões e análises.

CONFIRAM:

Pipoca: *"O jogo é muito legal! E super realista. Note estas pessoas aqui no fundo (apontando para a tela), na NBA existem, sim, são os convidados VIP's (Very Important Person, convidados especiais) que pagam até US$ 500 para assistir as*





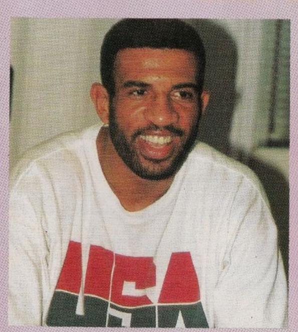




partidas daí. Cheguei a ver o Jack Nicholson em uma partida. O som é outro fator muito interessante. Gosto deste tipo de música. A voz do juiz quando apita também ficou super parecida. Pena que haja limitação de movimentos. Na quadra de verdade temos mais recursos."

Patterson: *"Gostei muito! Sonho em dar uma enterrada destas (referindo-se ao show de enterradas fantásticas que o game permite). É preciso treinar mais, fiquei dando uns pulinhos a tôa em vez de roubar a bola. Tem que ter a manha dos dedinhos no controle. Mas o visual e as cores são muito bonitos. A movimentação dos jogadores é outro fator a se destacar. Passes pelas costas, bloqueios, tocos... é demais!"*

OS FERAS

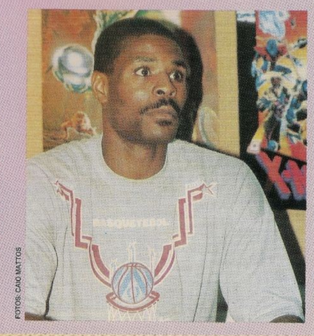


PIPOCA

João José Vianna, o Pipoca, tem 2,04m de altura e pesa 100 kg. Começou a jogar basquete aos 10 anos de idade em Brasília, cidade onde nasceu em 15/11/63. Jogou em vários clubes, destacando-se o Monte Líbano de São Paulo, onde atuou por 9 anos. Está no Palmeiras desde o ano passado. Jogou na NBA na temporada 91/92 pelo Dallas Mavericks por 7 rodadas e não se adaptou ao basquete norte-americano. "A única semelhança é que as bolas dos dois países são redondas. O resto é completamente diferente. É outro mundo. As regras são diferentes também. É um basquete muito agressivo e voltado para o show", conta. Pipoca enfatiza que um bom basqueteiro precisa de muito treino e dedicação. Aliando isso a uma dieta regulada e um bom acompanhamento médico, formam-se bons atletas. Em sua carreira, Pipoca já foi tetra campeão brasileiro, bi sul-americano, bi-paulista e vice-mundial por clubes. Pela seleção brasileira já foi campeão Panamericano, Sul-americano, quarto mundial e duas vezes quinto nas olimpíadas. Seus ídolos são Marcel e Adilson, no Brasil, e Michael Jordan e Shaquille O'Neal nos EUA.

PATTERSON

Nascido em Houston, Texas (EUA) em 04/12/60, Ernest Doyle Patterson, 1,90m de altura e 89 kg, começou a jogar basquete com 7 anos na escola. Em 79 começou a carreira na NCAA jogando pela New Mexico University. Atuou lá por 4 anos. Fez testes no Chicago Bulls em 83 e no Houston Rockers em 86. Não passou e acabou vindo para o Brasil. Jogou 3 anos no Sírio, ficou um ano parado, jogou 1 ano no Monte Líbano, voltou mais um ano para o Sírio e finalmente para o Palmeiras-Parmalat. Patterson acha mais fácil jogar basquete na quadra que no videogame. "Na quadra só vai cansar mais se você não estiver bem preparado fisicamente". Patterson é casado e tem uma filha (Ashley) de 7 anos, dona de um Super NES. "Ela adora games de aventura". Perguntando o que faz no Brasil enquanto não está jogando, Patterson foi melancólico: "é, sinto saudades da família que procuro visitar a cada seis meses. Não saio muito, fico no hotel ouvindo música. Adoro músicas românticas, jazz e blues".



FOTOS: CAIO MATTOS





O game que não é polícia mas já chega matando, é sem dúvida o melhor jogo de basquete da temporada. As enterradas são absurdas, só Pipoca mesmo para explicar! Os jogadores pulam da marca do lance livre até duas vezes a altura da tabela, é absurdo! É possível escolher entre 26 times das ligas Leste e Oeste, num total de 52 atletas! As disputas são realizadas sempre com duas duplas, podendo participar até 4 jogadores ao mesmo tempo. A jogabilidade é D+, e com um adaptador para quatro controles ela vai parar lá em cima, pois cada jogador controla um atleta na quadra. Matou, hein? O som também não fica atrás: apesar do game não ter músicas, dá para escutar o barulho dos tênis no chão da quadra, a torcida delirando após uma roubada de bola e, o que é mais detonante, o som dos flashes das máquinas quando você dá uma enterrada linda!

Tudo o que tem de bom em um verdadeiro jogo de basquete lá nos States está presente aqui. In your face, man!!

RAIO-X

Tipo:	Esporte
Fabricante:	Acclaim
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1 a 4
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	10



Times

Você pode escolher entre qualquer jogador das duplas compostas pelos dois melhores de cada time da NBA. Escolha os jogadores mais rápidos e com um alto nível de *dunk* (enterrada). Já para o computador, o melhor é escolher jogadores fortes em defesa e cestas de três pontos.

Juiz? Que juiz?

Não existem regras, vale empurrar, dar cotoveladas e tudo o que você conseguir fazer com os controles. Também não existe bola fora. Aleluia!!

Controles

Os controles também merecem destaque, sendo muito simples de se usar. Mesmo assim vamos dar uma conferida:

Turbo: é um tipo de fôlego para seu jogador, fazendo com que ele corra mais. Faz também com que as enterradas sejam mais poderosas podendo até mesmo, quebrar a tabela.

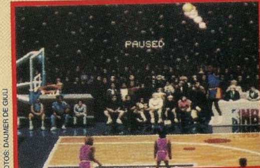
Pass:
O famoso toque, passa a bola para o seu parceiro. Caso você esteja sem a bola ele serve para roubá-la dos seus adversários.

Shoot:
Faz o que o próprio nome diz: arremessa. Se você estiver sem a bola, este botão serve para fazer bloqueios e tocos.

SE LIGA NO GAME!

Jump Shot Pass (passe no meio do salto)
Aperte e segure o botão de arremesso. Quando estiver no meio do salto, aperte o botão de passe. Isto fará com que você passe a bola no meio dc salto, dando de bandeja para o seu parceiro. Muito útil quando você estiver marcado.

Turbo Pass (Passe turbo)
Aperte os botões de passe e o turbo ao mesmo tempo. Isto fará com que você consiga executar um passe turbo. Impossíveis de serem interceptados.



Court Awarenees (conhecimento de quadra)
Localize a posição de um jogador fora da tela por sua seta. Tente antecipar seus movimentos para contra-atacar ou aproveitar a chance de estar sozinho perto da tabela.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Hot Streak (marca quente)
Quando um jogador faz três cestas consecutivas ele fica *on fire*. Se o seu parciro estiver *on fire*, passe-lhe a bola, pois ele tem muito mais chances de converter cestas de três pontos.









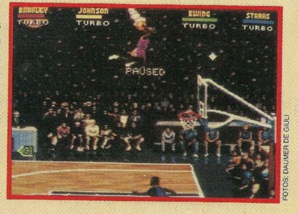
Physical Play (sacanagem física)
Tire um oponente do seu caminho apertando os botões de passe e o turbo ao mesmo tempo. Ele vai ficar encerando a quadra com a camisa.





Acurate Jump Shot (arremesso durante o salto)
Aumente as chances de acertar um arremesso do ar soltando o botão de arremesso no ponto máximo do seu salto.

Super Dunks (super enterradas)
Aperte os botões de arremesso e o turbo quando estiver correndo em direção a cesta e veja que coisa linda.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Ponte Aérea
Faça pontos arremessando a bola mais de longe e fazendo com que seu parceiro fique esperando perto da cesta. Caso alguma coisa dê errado, ele poderá consertá-la de lá.



Smart Play (jogada esperta)
Um jogador desmarcado tem mais chances de acertar do que um marcado. Não seja fominha: passe a bola para seu parceiro sempre que ele estiver livre.

Hyper Tip

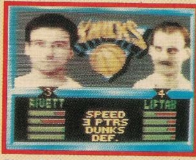


É, VideoGame chega apavorando e mais uma vez destrói nas dicas: é possível jogar com os programadores do NBA JAM. Primeiro entre na tela de escolha de nomes. Você pode entrar apenas 3 letras. Antes de colocar a terceira letra segure os botões L, R e START; então aperte X. Confira alguns códigos para escolher os jogadores secretos.

Carlton: **JMC.** Goskie: **TWG.**



DiVita: **SAL.**



Rivett: **RJR.** LipTak: **SL.**
Turmell: **MJT.**









BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

RAIO-X

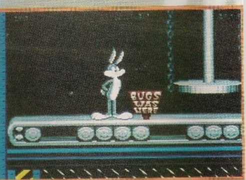
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sunsoft
Memória:	12 Mega
Fases:	9
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	7
Diversão:	9

Ei, o que é que há, velhinho?! Vai dizer que você ainda não sacou de quem estamos falando? Pois é, justamente desse coelho sacana e cinquentão: Pernalonga. O astro mais famoso dos desenhos da Warner faz sua estréia no Super Nintendo, e em grande estilo. O game segue o estilo bem humorado dos desenhos, possui animações fantásticas e belos gráficos. Mas o que realmente arrasa no game são mesmo as sacanagens que nosso amigo apronta com seus inimigos. Pernalonga mantém o espírito espertalhão e sempre se dá bem. Sempre? Bom, aí é com você. De qualquer modo, seus inimigos são sempre "eliminados" das maneiras mais estranhas e engraçadas. A Sunsoft, produtora do game, realmente inovou. A estória - se é que podemos chamar isso de estória - é super bem sacada, sem essa de salvar princesinhas ou acabar com vilões que querem dominar o mundo. Você deve achar o responsável pela confusão de desenhos que está deixando Pernalonga louco. O lance é que o cartunista resolveu ser mais esperto que o coelho e desenhou todos os personagens da turma - E. Coyote, Taz, Patolino, entre outros - aprontando as maiores. Será que ele vai conseguir?

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Dica esperta!

Caso você seja apressado e não tenha percebido que há uma tela de opções neste game, não se preocupe. É só apertar Select na tela de apresentação do jogo para acessá-la. Lá você poderá até aumentar o número de vidas de Pernalonga, de três para dez!



Guarde seu lugar!

Pernalonga é um coelho organizado: ele usa uma plaquinha para guardar seu lugar caso ele perca uma jogada. A placa é um item muito bem escondido - ao usar aparece escrito: *Bugs was Here* (Pernalonga esteve aqui) - e é representada por uma seta para baixo. Use-a sempre e com cautela, pois será um saco recomeçar do início de cada fase toda vez que perder uma vida.



Wascally Winter Wonderland

A encrenca toda começa em uma espécie de montanha coberta de neve, onde há muitas passagens secretas, como esta dentro deste segundo buraco. De quebra, você ainda leva uma vida. Aperte para baixo e o botão de pulo para entrar no buraco e caia para a esquerda. Bico! O resto da fase é moleza: use "bundadas" (pulo + ataque) para atordoar os cães e eles não vão mais encher o saco.

Itens

Os itens neste jogo são variados e muito estranhos. Para usá-los é só escolher o item desejado com o botão - geralmente o L ou o R - e depois acionar perto do inimigo. As cenouras servem para repor parte das energias. As bombas, dinamites e tomates servem para acabar com os inimigos de uma vez por todas. As vidas estão representadas por símbolos de 1up amarelos. Não economize em itens, pois ao passar de fase eles vão desaparecer. Abuse, você pode!



Boss: Elmer Fudd

Este caçador pentelho persegue Pernalonga por muito tempo nos desenhos e agora também no jogo! Acabar com ele não é tarefa das mais difíceis, principalmente se você caprichar nos chutes e se você se esquivar bem dos tiros animados dele.



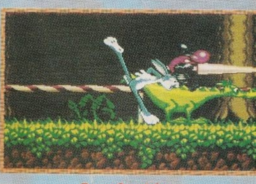
Velho Oeste
Em um bar do Velho Oeste, você vai encarar muitos índios e xerifes. Para acabar com eles, use os itens. O cofre é o mais engraçado! Nesta fase há uma parede secreta com vidas e placas, indicada na foto. Quando você achar a tal parede e ver os itens, use bundadas nos saquinhos de areia para pegá-los.

Comandos
Pernalonga pode dar chutes, tortadas, saltos e bundadas (botão de ataque + pulo). Você pode escolher os botões que quiser para esses golpes na tela de opções.

Boss: Canasta
Este boss realmente é muito alto e metido a machão. Acabe com a raça dele com bundadas (estranho, não?) em sua cabeça e tome cuidado com os tiros do bandidão. Detalhe: repare nos tiros do boss. Eles parecem ter vontade própria e ainda vestem roupinhas, lenços e até sombreiros mexicanos. Um arraso!

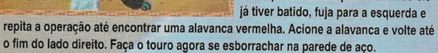


FOTOS: DAUMER DE GIULI



Boss: Cavaleiro
O boss é um cavalheiro da Távola Redonda. Acabe com o resfriado dele com chutes em seu nariz vermelho quando ele der uma brecha. Para escapar da lança é só abaixar.

Boss: Touro
Esta fase é diferente das outras por não ter um boss separado. A fase tem um touro a ser derrotado, que ao mesmo tempo já é o boss. Primeiro pegue a vida escondida no lado direito da fase e depois volte para o ponto do início, à esquerda. Feito isso, pule para a esquerda a fim de atrair o bicho para bater na placa. Quando ele já tiver batido, fuja para a esquerda e



repita a operação até encontrar uma alavanca vermelha. Acione a alavanca e volte até o fim do lado direito. Faça o touro agora se esborrachar na parede de aço.

Espaço

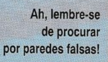


No espaço, Pernalonga terá dificuldades com monstros verdes que insistem em encolher o famoso coelho. Fuja dos raios deles até que você esteja seguro. Se quiser, pode até usar espelhos para por o "feitiço contra o feiticeiro". Use e abuse das placas para marcar seu lugar, esta fase é longa e chata.



Floresta do Lobo Mau
Esta floresta tem um lobo muito chato! Ele ataca de três formas: com restos de uma casa de palha, de madeiras e finalmente de tijolos - reconheceu a história?! Para completar, há uns porquinhos tocando flautas! Mas que coisinha... O lobo deve ser liquidado com chutes na cabeça. Desvie das investidas deles com saltos.





Ah, lembre-se de procurar por paredes falsas!



Procure pelo tele-transportador no final da tela, em um canto no lado esquerdo, assim você poderá se tele-transportar para a próxima fase. Esta fase não tem boss.



Floresta do Taz

Taz está à solta nesta floresta, e faminto. Cuidado! Use as costas dos pássaros para se transportar para outra plataforma sem cair nos abismos.



Quando você encontrar a árvore de pedra, use os itens para fazer com que Taz bata a cabeça na árvore, se machucando com as frutas que caem. Repita isto e veja o que vai acontecer...



Boss: E. Coyote

E. Coiote - o famoso Lobobão! - é o boss da fase. Terá ele desistido de caçar Papa Léguas? Não sabemos. O caso é que agora ele tá afim mesmo é de coelho. O boss deve ser derrotado com chutes nas alavancas no alto dele, ao seu lado. Abra as alavancas dos dois lados para fazê-lo cair. Agora encha a lata dele de chutes! Faça isso até ele pedir água...



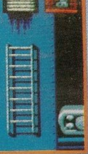
Luta-livre

Este lutador chato vai correr de um lado para o outro à fim de acabar com você. Quando ele bobear e der uma paradinha, não perca tempo: acerte-o com chutes. Esquive-se nas bordas do ringue e pule sobre o lutador. Depois de muita insistência, um item cairá do céu e você deve usá-lo para abrir um buraco no



Castelo

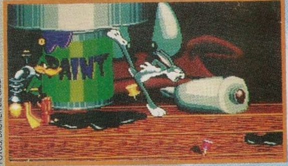
Use os buracos engraçados para descer os andares, mas tome cuidado: alguns deles são falsos! As plataformas-lustre são uma boa pedida para subir de andar, desde que você não abuse no tempo de permanência sobre elas.

Fábrica

Na fábrica é preciso tomar cuidado com os robôs que dão choques. Use os carrinhos-bomba para refrescá-los. É preciso muito cuidado com os esmagadores que são bastante rápidos. Tente passar com o máximo de rapidez possível. Use também a placa, para garantir o seu lugar...

Último Boss



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Olha o cara aí! O último boss, para variar, é o Patolino. Ele é imbatível, a não ser que você seja rápido o bastante para abrir todos os potes de tinta com chutes certeiros nas suas bordas. Você deve ser muito rápido e fugir dos Patolinos-clones, que atacam sem parar e são indestrutíveis. Depois desse trampo todo, relaxe e aproveite o final...





A IDÉIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.

FOX

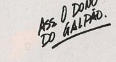
É VENDER TUDO.

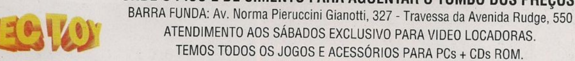
CARTUCHOS A PREÇOS IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!



DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS.





ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

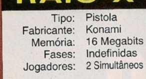
TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

PLAYTRONIC

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590



RAIO-X

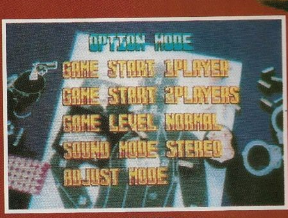


Tipo:	Pistola
Fabricante:	Konami
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2 Simultâneos
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Lethal Enforcers é um jogo muito legal. Quem já conhece a versão arcade não vai nem sentir diferença: o game foi muito bem adaptado para o Super NES. E tem uma surpresa a mais: ele pode vir acompanhado opcionalmente de uma super pistola (meio feia, é verdade... mas funciona!) para maior realismo.

Ao contrário dos games de "tiro ao gângster" tradicionais, Lethal é bem divertido, e vai exigir rapidez nos reflexos e muita pontaria. Também é possível encarar esse desafio só com o controle, embora seja mais difícil. Mas o mais legal é que dá para jogar de dois ao mesmo tempo, com dois controles, duas pistolas ou combinações deles. Todas as imagens são produzidas a partir de fotos digitalizadas. Um arraso. Que tal conhecer mais esse super game?

FOTOS: DAUMER DE GIULI



OPTIONS

Na tela de opções é possível escolher o número de jogadores e o nível de dificuldade. Aqui também é possível ajustar os controles para não errar na hora mais importante...

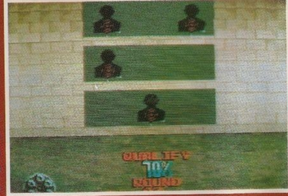


AS MISSÕES

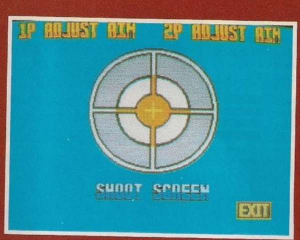
O jogador pode escolher a fase - ou missão - na qual quer começar. São seis opções, algumas delas bem interessantes. *The Bank Robbery* é um assalto a banco, e você chega na hora em que os caras estão lá. Demais!

Lethal Enforcers: jogar com a pistola traz mais emoção.





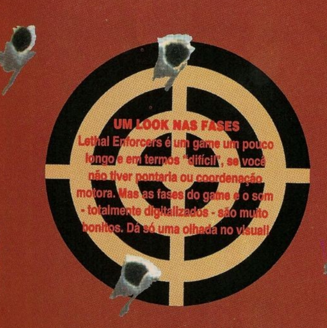
Shooting Range é uma fase de treinamento para poder subir de posto na polícia - dependendo da sua habilidade, claro.



AJUSTANDO A MIRA
No caso de jogar com a pistola, será necessário calibrar a mira. Nesta tela (*Adjust aim*) você faz isso.



RECARREGAR A ARMA É PRECISO - Aqui não tem moleza: sua arma tem - acredite se quiser - seis tiros! Jogando com o revólver, carregue-o atirando fora do alcance da tela do jogo. Com o controle é só apertar o botão Y e mais seis balas estarão no papo!

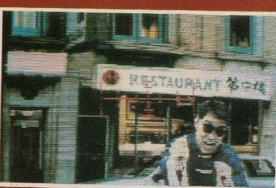


UM LOOK NAS FASES
Lethal Enforcers é um game um pouco longo e em termos "difícil", se você não tiver pontaria ou coordenação motora. Mas as fases do game e o som - totalmente digitalizados - são muito bonitos. Dá só uma olhada no visual!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O aeroporto está lotado de bandidos atrás dos *containers*. O jeito é ficar ligado e mandar bala assim que eles mostrarem a cara.



No restaurante chinês, se liga: o cardápio esperado para a noite é VOCÊ!



No porto, as balas vêm detrás dos carros. Fique esperto!





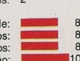
Marcou, leva bala. Os inimigos não têm dó.



Tetris voltou, e com mais força do que nunca. Desde a primeira versão deste clássico dos jogos tipo quebra cabeças, desenvolvida por dois programadores russos, foram lançadas várias versões para quase todos os sistemas existentes, e o que é pior, mudando apenas as telas de fundo e as músicas. Agora se você pensa que este é apenas mais um Tetris recauchutado, você se engana redondamente. A B.P.S., fabricante do cart, mudou radicalmente a cara do game, que agora conta com uma história, tem personagens que vão desde um coelho que mais parece uma batata orelhuda até um ninja, e a maior inovação, em se tratando de Tetris: magias! UAU!!!! Cada personagem pode lançar quatro magias diferentes, desde que coletem os cristais que caem junto com as peças. Vamos ao jogo!

RAIO-X

Tipo:	Puzzle
Fabricante:	BPS
Memória:	8 Megabits
Fases:	9
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	10



Modos de Jogo

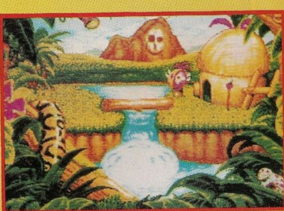
Você pode escolher entre três estilos de jogo. No modo Batlis você conta com as magias, e no modo Tetris não. Já no Rensa as pedras caem após se formar uma linha, bem no estilo Bomblis.

Como Acionar as Magias

Existem quatro níveis de magia, cada cristal equivale a um nível. Os cristais caem junto com as peças, e para coletá-los basta fazer as linhas com os cristais. Para acionar uma magia basta colocar o direcional para cima.

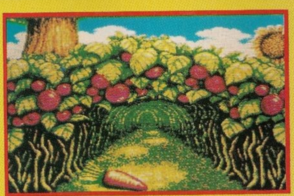


Halloween



Shamã

FOTOS: DAUMER DE GIULI

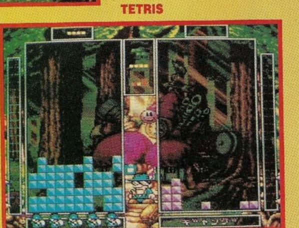


Coelho



Wolfman

TETRIS



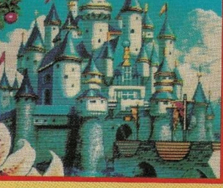


Dragão
O bicho é fogo! Suas magias conseguem atrapalhar muito seu jogo, portanto tenha cuidado e, sempre que possível, pegue as peças com cristais antes dele.



Caminho do Dragão





Princess

Ninja

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Bit



Aladdin

Princesa da Ilha Tetris

Após derrotar o bichinho de estimação da garota, você vai ter de se entender com ela em pessoa. Aqui, mais do que nunca, vale a regra de ferrar com ela antes que ela o faça com você. Tente pegar todas as peças que tenham cristais, pois sua magia mais fraca manda 8 linhas de uma vez para sua tela. Te cuida e boa sorte!



SE LIGA NAS MAGIAS

HALLOWEEN

Nível 1: Passa 3 linhas para a tela do adversário.
Nível 2: Escurece a tela do adversário.
Nível 3: Rouba os cristais de magia do adversário.
Nível 4: Explode as peças do seu adversário.

COELHO

Nível 1: Desce 4 linhas de peças da sua tela.
Nível 2: Embaralha os controles do seu adversário.
Nível 3: Sobe 4 linhas na tela do seu adversário.
Nível 4: Faz um vácuo na tela do seu adversário, deixando um buraco na parte de baixo.

SHAMÃ

Nível 1: Abre um espaço no centro da sua tela.
Nível 2: Não deixa subir linhas na sua tela.
Nível 3: A Morte faz com que, cada vez que seu adversário encaixe uma peça, uma linha de pedras apareça no fundo da tela dele.
Nível 4: Toca uma rumba para seu adversário e, enquanto isso, azara com as peças dele.

ALADDIN

Nível 1: Passa 3 linhas para a tela do adversário.
Nível 2: Não deixa subir linhas na sua tela.
Nível 3: Tira uma espécie de cópia da sua tela e coloca na tela do seu adversário.
Nível 4: O gênio te dá uma mãozinha e deixa você controlar as peças do seu adversário.

PRINCESS

Nível 1: Você tem direito de lançar um raio que pulveriza as peças horizontalmente onde você escolher.
Nível 2: Rebate qualquer magia lançada contra você.
Nível 3: Trava a peça de seu adversário, não deixando com que ele a vire.
Nível 4: Tira uma cópia da tela do adversário e coloca na sua.

BIT

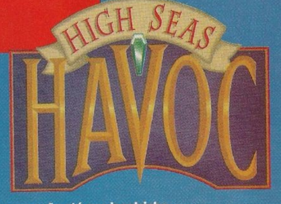
Nível 1: Estrelas cadentes que, caso caia em algum buraco da sua linha, irá destruí-la.
Nível 2: Após soltar essa magia, você irá fazer com que a próxima peça a cair se repita por mais ou menos 5 segundos.
Nível 3: Rouba todos os cristais que estiverem na tela do seu adversário.
Nível 4: Constrói um obelisco na tela do adversário.

NINJA

Nível 1: Sopra um vento na sua tela que irá carregar as peças para o lado esquerdo, deixando a tela mais limpa.
Nível 2: Troca as peças do adversário.
Nível 3: Você irá lançar uma teia de aranha na tela de seu adversário, não deixando com que as linhas acima das que forem feitas caiam.
Nível 4: Transforma as peças do adversário em pedra.

WOLFMAN

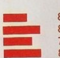
Nível 1: Corta 4 linhas da parte de cima de sua tela.
Nível 2: Não deixa o adversário descer rápido as suas pedras.
Nível 3: Faz com que sua tela vá para o modo Rensa.
Nível 4: Convoca magia de algum outro personagem. Vai na sorte.



Imagine o famoso Sonic vestido de pirata. Já pensou? Caso você tenha alguma dificuldade em fazer isso, é só dar uma olhada em *High Seas Havoc*. A Data East fez um game que é a cara do famoso porco espinho, com personagem, fases e gráficos muito parecidos com o cart da Sega. Não podia dar outra: o jogo é bonito e com uma ação até que legalzinha. Defeito: é muito longo e, portanto, um pouco enjoativo. Para os fãs do gênero, o cart promete algumas horas de diversão, com direito a muitos itens escondidos, plataformas minúsculas e chefes de fase bem maiores do que você. A abertura do game vem contando a história, com gráficos muito bonitos para um jogo de 8 Mega, valendo a pena ressaltar o céu na tela título. A movimentação do personagem está bem legal também, com certos momentos cômicos. Caso você deixe Havoc algum tempo parado ele olha para você com cara de tédio, pedindo rapidamente ação.

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Data East
Memória:	8 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8



Comandos

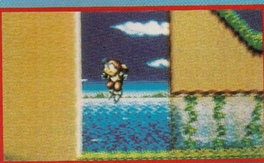
Todos os botões fazem com que Havoc pule. Mas é claro que existem alguns movimentos a mais. Para derrubar os inimigos existe o jeito clássico que é pular em cima deles. Pulando e apertando novamente o botão ele dá um chute muito louco. Para baixo e apertando o botão ele gira no chão, mas esse movimento só serve para passar por lugares apertados, não adiantando contra inimigos.

Cape Sealph

Aqui começa sua aventura. Alguns piratas ainda estão na ilha, portanto tome cuidado. Pegue todos os cristais que puder para acumular vidas para as próximas fases.

Itens

Coxinha: repõe metade de sua energia.
Coxão: Repõe totalmente sua energia.
Cristal: Quando você junta cem deles na mesma fase ganha uma vida. Não acumula de uma fase para outra.
Taça: Vale o mesmo que dez cristais.
Coroa: Vale cinquenta cristais.
Havoc: Uma vida.
Marcador: Marca o lugar onde você estava antes de morrer.



Hyper Tip

Neste local você pode juntar até cem vidas! Pule neste ponto, onde existe um trampolim escondido. Você vai chegar a uma plataforma móvel, que o levará até outras plataformas onde estão as vidas. Pegue todas as vidas e se suicide. Você vai ficar com quatro vidas de bônus. Repita a operação até conseguir o número de vidas desejado.

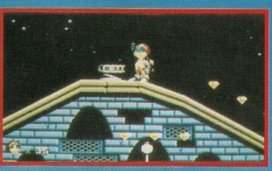


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Pirate Ship
Fique esperto com os barris que estão pendurados no mastro. Caso eles caiam em você, pode esperar Havoc parar de dançar para continuar. Suba nos mastros usando os elevadores. Lá em cima existem muitos itens.



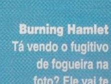
Boss
O famoso Bernardo vem pessoalmente tentar acabar com você. Fique no canto esquerdo da tela, indo para perto dele para atacá-lo com chutes. Quando ele ficar nervoso afaste-se e repita a operação. Na hora que ele vier na sua direção, pule na sua cabeça e fuja.

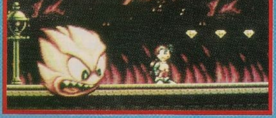


Otarucean 1
A sua busca continua neste porto. Não chegue muito perto dos ratos-pezudos, ou eles esmagam você. Tome cuidado também com os ratos voadores. No local da foto, pule no trampolim e siga o caminho de cristais até achar um coxão e uma vida.

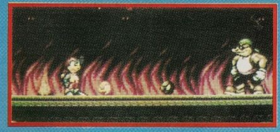


Boss
O cachorrão é viciado em chiclete, e alterna as formas de ataque entre jogar bolas ou tentar te esmagar. Dê um chute no cara e fuja para o canto. Oriente-se pela sombra dele para atraí-lo para o canto e escape. Após o terceiro salto, ele vai sair pulando pela tela. Para escapar, fique em um dos cantos.





Burning Hamlet
Tá vendo o fugitivo de fogueira na foto? Ele vai te perseguir pela fase inteira, portanto tome cuidado. E para complicar um pouco mais a fase é cheia de poças de lava. Te cuida! Use a bomba d'agua para acabar com as chamas menores.



Boss
Esta toupeira lança bolas que explodem perto de você. Desvie da primeira e pule no meio das outras para evitar as explosões. Quando ela entrar no chão, fique no meio dos montes de terra e acerte-a no momento em que ela pular. Repita a operação até acabar de vez com a toupeira.

Mt. Chester 1
A ação sai do fogo e vai diretamente para o gelo. Nesta montanha cheia de neve pule as pedras que descem rolando encosta abaixo. Fique esperto com os pássaros, pois caso eles acertem você em uma plataforma eles irão derrubá-lo, o que na maioria das vezes é fatal. Neste tabuleiro, pule nas pedras com setas. Elas indicam para onde a pedra irá se movimentar.





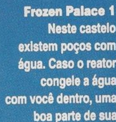
Agora, além das pedras e pássaros, você enfrenta também ratos incendiários. Pule o fogo e acerte chutes para acabar com eles. Não deixe de marcar a tela com os marcadores, pois é um saco perder uma vida e ter de voltar do começo da fase. Os tabuleiros estão de volta e mais difíceis. Siga as setas para saber para onde ir.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss

Desvie-se dos pássaros menores e espere que eles se juntem para formar este abutre gigante. Quando ele começar a dar rasantes, pule e espere que ele pare para voltar a atacá-lo.



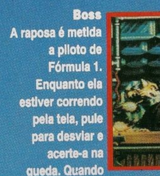
Frozen Palace 1

Neste castelo existem poços com água. Caso o reator congele a água com você dentro, uma boa parte de sua energia dança. Tome cuidado também com os espetos de gelo que costumam aparecer em baixo de plataformas pequenas. Fique esperto também com esses esquilos, que têm o péssimo hábito de aparecer do nada. Detone-os e siga em frente.



Boss

A raposa é metida a piloto de Fórmula 1. Enquanto ela estiver correndo pela tela, pule para desviar e acerte-a na queda. Quando ela saltar, desvie e prepare-se para acertá-la quando ela cair. Tome cuidado ainda com sua magia de fogo.



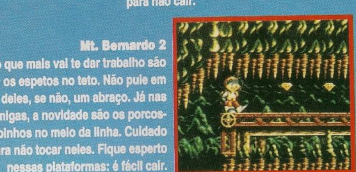


Frozen Palace 2

Esta fase é um repeteco da Frozen Palace 1. Use as mesmas táticas e fique esperto com os marcadores: eles estão muito escassos aqui. Os esquilos estão de volta também. Só que agora em maior número. Fuja sempre que possível.

Mt. Bernardo 1

Você está chegando perto de seu objetivo. Dentro da montanha de Bernardo, o que não faltam são armadilhas. Plataformas falsas, espetos por todos os lados e muito mais. Use as formigas como meio de transporte e não pule em cima dos tigres com capacetes espinhudos. Nestas plataformas que se mexem, fique em cima das roldanas para não cair.



Mt. Bernardo 2

Aqui, o que mais vai te dar trabalho são os espetos no teto. Não pule em baixo deles, se não, um abraço. Já nas formigas, a novidade são os porcos-espinhos no meio da linha. Cuidado para não tocar neles. Fique esperto nessas plataformas: é fácil cair.

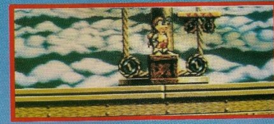


Boss



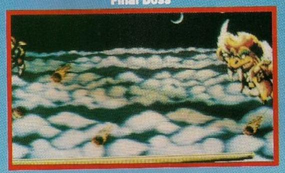
O lobão é metido a paranormal. Primeiro, quando ele soltar os tiros de energia, fique abaixado e ataque na hora em que ele parar. Espere que ele faça algumas pedras levitarem. Acompanhe o movimento delas até aparecer uma brecha e passe para o canto oposto ao do lobo. Ele vai lançar as pedras. Desvie-se pulando e abaixando. Depois disso tudo ele ainda vai se multiplicar. Acerte-o e repita a operação.

The Final



Bernardo conseguiu encontrar a jóia e, com seu poder, fez um navio voador. Abuse de chutes para acabar com os ratos voadores e siga as setas para acertar o caminho. Use as caixas para atingir os locais mais altos.

Final Boss



É chegada a hora. Scoundrel Bernardo tem a pedra, o que lhe dá grandes poderes. Quando ele fizer chover fogo, fique no canto esquerdo pulando Após a quarta rodada de chuva, a ponta de sua espada vai brilhar. É o momento de acertar um chute e se esconder. Ele vai usar o poder da pedra novamente. Desvie-se como antes e espere que ele voe para o outro lado. Agora, acerte um chute e corra de seu raio teleguiado. Repita até derrotá-lo de uma vez por todas.

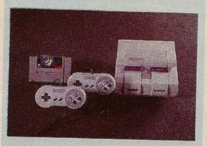
ReVisTIm!

★ ANO I - Nº 1 PARTE INTEGRANTE DE VIDEOGAME 38 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE ABRIL - 94 ★

Chegou o novo e exclusivo caderno da galera. O **Revistim!** começa nesta edição trazendo as seções feitas inteiramente por todos os teens (ou tins?) maníacos por games. Assim, Rolos & Trocas, Galeria dos Feras e Clubes agora estão reunidas em um caderno à parte, em páginas amarelas e todo remodelado. A seção Galeria dos Feras, por exemplo, tem novo visual, novos recordes e uma nova proposta que estimula a competição saudável entre os leitores. Rolos & Trocas este mês publicou um novo recorde de anúncios: 175 boas opções para trocar, vender ou comprar seus videogames/acessórios. E Clubes também mudou! Na nova seção, além de ter mais cartas publicadas, uma nova moeda entra em cena. A URV, Unidade Radical de Valor, padrão de valor igual a uma URV. O que, aliás, pode mudar novamente, já que temos a perspectiva de entrada em cena do Radical - ops, desculpem, do Real, a nova moeda que circulará no Brasil logo, logo.

O **Revistim!** não pára por aí! Isso é só o começo! Muitas coisas legais estão para pintar nessas páginas amarelinhas - ou da cor que você quiser. Afinal, este novo caderno é seu! Abuse e use! Escreva, opine, participe, dê novas sugestões para melhorá-lo. Delire com o **Revistim!!!**

ROLOS & TROCAS



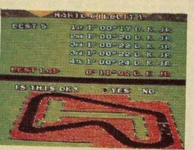
NOVO RECORDE
São mais de 170 ofertas na nova seção de classificados. Confira!

CLUBES



O leitor dá as dicas e os recados. Escolha o seu para se associar

GALERIA DOS FERAS



Novos desafios e uma seção totalmente reformulada. Detone no controle.



ROLOS & TROCAS

AMAZONAS

V **Mega Drive** - completo com 10 cartuchos, por US$ 300. Paula Jarina, fone (092) 238-4232, **Manaus**, AM.

BAHIA

V **Super NES** - com 2 controles e Street Fighter 2, tudo novo, com caixa e manual de instrução. André, fone (071) 245-4949, **Salvador**, BA.

V **Dynavision 3** - ou aceito troca por Game Gear. Edson, fone (071) 247-4112, **Salvador**, BA.

DISTRITO FEDERAL

R **Top Game VG 9000** - com 2 controles e 7 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles e cartucho. Glauber, fone (061) 381-2246 **Brasília**, DF.

V **Atari** - cartuchos, por CR$ 4 mil. João Damasceno de Alencar, S.C.L.R, 716, Bloco A, Ent. 56, apto. 101, Asa Norte, CEP 70770-516, **Brasília**, DF.

R **Dynavision 2** - com 2 controles, pistola e 1 cartucho, tudo na caixa, por cartuchos do Mega Drive. Ellio, fone (061) 982-7206, **Brasília**, DF.

R **Cartucho** - Street of Rage 2, por X Men. George, fone (061) 358-3596, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

V **Mega Drive Nacional** - com 1 controle de 6 botões e cartucho Streets of Rage 2, por US$ 150. Gilmar, fone (027) 229-8608, **Vitória**, ES.

R **Cartucho para Mega Drive** - Ex-Mutants e Mario Lemigux Hockey, por X-Men e Joe Montana. Stephanny, fone (027) 322-2523, **Vitória**, ES.

R **Cartucho para Super NES** - Power Athlete, por Bulls vs. Blazers. Joaquim, fone (027) 555-1474, **Mimoso do Sul**, ES.

GOIÁS

R **Turbo Game VG 9000 T** - com 2 controles, 1 cartucho e mais 6 cartuchos de Atari, por Mega Drive com 2 controles. Alessandro Rodrigues Barbosa, Rua 05, Lote 15, Quadra 15-B, Cidade Jardim, CEP 75080-730, **Anápolis**, GO.

R **Turbo Game** - com 2 controles e 2 cartuchos, mais Mini Game Super Monaco GP, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Hugo, fone (062) 289-2456, **Novo Horizonte**, GO.

MINAS GERAIS

R **Street 3** - do Super NES, por Fatal Fury. Joaquim, fone (034) 232-2431, **Uberlândia**, MG.

V **Master System** - com 3 controles, 1 pistola e 9 cartuchos, por US$ 120. Rubens, fone (031) 351-6486, **Contagem**, MG.

V **Cartuchos para Mega Drive e Super NES.** Presley Franco T. Marco, Praça Independência, 51, CEP 38750-000, Presidente **Olegário**, MG.

R **Cartucho para Super NES** - Nintendo ou Master. Sandro, fone (034) 232-2431, **Uberlândia**, MG.

R **Phantom System** - com Laser Gun e 1 cartucho, por 1 cartucho do Super NES, de preferência Final Fight ou Turtles Tournament Fighters. Solano, fone (031) 621-1706, **Vespasiano**, MG.

R **Cartuchos para Mega Drive** - por cartuchos do Super NES. Rincon Diniz de Oliveira, Rua Belém, 828, Brasil, CEP 38406-021, **Uberlândia**, MG.

V **VideoGame** - 83 revistas nacionais, por US$ 160 ou US$ 2 cada. Rubens, fone (031) 351-6486, **Contagem**, MG.

V **Óculos 3 D** - mais 9 cartuchos para Master System, por US$ 20.José Marcio, fone (032) 232-5029, **Juiz de Fora**, MG.

R **Back To The Future 2** - para Master System por Gangster Town do mesmo sistema. Daniel, fone (031) 224-4892, **Belo Horizonte**, MG.

R **Mega Drive** - com 2 controles e 3 cartuchos, por Super NES com 2 controles. Robertson, fone (031) 463-9780, **Belo Horizonte**, MG.

PARAÍBA

R **Dinavision 3** - com 1 pistola, 2 controles (sendo 1 TPC-1), 10 cartuchos, por Mega Drive ou Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Elias, fone (083) 221-8803, **João Pessoa**, PB.

PERNAMBUCO

R **Cartuchos para Super NES** - Street Fighter 2 ou Batman, por Street Fighter 2 Turbo, volto a diferença em dinheiro. Sóstenes, fone (081) 341-0993, **Recife**, PE.

PIAUÍ

R **Cartuchos Master System** - Collums, Shinobi e Super Futebol, por Sonic I, Sonic II e Mônica. Rafael, fone (086) 232-7493, **Teresina**, PI.

PARANÁ

V **Revista Video Game** - ns. 08 e 14 a 32, e diversas outras revistas de videogame, todas nacionais, por US$1 cada. Fernando, fone (046) 536-1579, **Dois Vizinhos**, PR.

C **Street Fighter 2** - para Super NES ame-ricano. Fernando, fone (041) 244-0802, **Curitiba**, PR.

R **Mega Drive** - com 2 controles e cartuchos, por Super NES com 2 controles e 4 cartuchos. Ricardo Corrêa Gonçalves, Rua Paulo Setúbal, 5059, sobrado 18, Alto Boqueirão, CEP 81750-190, **Curitiba**, PR.

R **Bicicleta Caloi Cruiser** - com 5 marchas e 1 skate, por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Márcio Alvarez da Silva, Rua Dulcídio Falavinha, 431, São Gabriel, CEP 83406-040, **Colombo**, PR.

R **Phantom System** - com 3 controles, 1 pistola, e 1 Controle Power Tron, com 7 cartuchos, por Mega Drive sem controles e cartuchos. Elizeu, fone (041) 282-5437, **São José dos Pinhais**, PR.

R **Master System 2** - com 4 cartuchos, por Mega Drive com 2 cartuchos, ou Super NES. Vagner, fone (041) 772-1705, **Quatro Barras**, PR.

R **Mega Drive** - com 2 amplificadores, 5 controles (sendo 1 PRO-5, 1 importado e 1 tipo arcade) e 72 revistas de games. Tudo por Mountain Bike Altus da Monark. Cristiano, fone (041) 276-4344, **Curitiba**, PR.

R **Sega Genesis** - com 2 controles e 1 adaptador, por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Marco, fone (041) 253-4545, **Curitiba**, PR.

V **Nintendo Americano** - com 1 controle turbo, pistola e 3 cartuchos, ou troco por Master System com 2 controles e 3 cartuchos. Marcos, fone (0422) 23-7346, **Ponta Grossa**, PR.

R **Phantom System** - com 2 controles e 4 jogos (Battletoads, T.M.N.T. 2, Mission Impossible e Batman), por Game Gear. Jefferson, fone (046) 242-1728, **Chopinzinho**, PR.

V **Super Nes "Pro Pad"** - controle turbo transparente por preço à combinar. Rafael, fone (0442) 62-1613, **Maringá**, PR.

RIO DE JANEIRO

R **Duelo de Campeões Ayrton Sena** - da Estrela, novo com pneus reservas, 4m x 2m, por Mega Drive com ou sem cartucho, pode ser Genesis ou Super NES. Jorge Egídio Velasco Júnior, Rua Minas Gerais, 20, Belmonte, CEP 27273-200, **Volta Redonda**, RJ.

R **Cartucho Mickey Mouse** - por Mario All Star. Daniel Faver Linhares, Rua Custódio de Alvim Barros, 3, Miracema, CEP 28460-000, **Rio de Jnaeiro**, RJ.

R **Atari** - novo com 16 jogos, por 3 cartuchos para Super NES (Mortal Kombat, Futebol e outra). Fábio da Silva Siqueira, Rua Caxambú, 236, Trindade, CEP 24456-160, **São Gonçalo**, RJ.

R **Bicicleta Caloi** - 6 marchas por um Game Gear e módulo de TV e 1 cartucho. Cândida, fone (021) 722-8485, **Niterói**, RJ.

C **Nintendo** - com 2 controles e 3 cartuchos. Maique Honório Neves Faria, Rua Amaral Peixoto, 1132, Afonso Arinos, CEP 25800, **Levy Gasparia**, RJ.

V **Atari 2600** - com 2 controles e 64 jogos na memória, por US$ 40, ou troco por 5 cartuchos Nintendo do meu interesse. Heitor Domingues, Av. Presidente Kenedy, 1171, São Miguel, CEP 24445-000, **São Gonçalo**, RJ.

V **Master System Super Compact** - com 1 controle e 2 cartuchos (Sonic I e Sonic III), por US$ 70. Sidney, fone (021) 751-4839 (somente sábados e domingos, 15:00 hs), **Duque de Caxias**, RJ.

R **Cartuchos de Mega Drive** - vários títulos, por Mortal Kombat ou outro de meu interesse. Gustavo Torres Firmo, Rua Monte Alverne, 25, Barreto, CEP 24110-000, **Niterói**, RJ.

R **Cartuchos para Mega Drive** - 3 títulos por outro 3 de meu interesse, ou vendo por preço razoável. Marcelo, fone (021) 249-8691, **Inhaúma**, RJ.

R **Cartuchos para Super NES** - Super Mario e Pit Fighter, por Street Fighter 2. André, fone (021) 592-2117, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 2** - com 2 controles, Alex Kidd na memória e 6 cartuchos, por 4 cartuchos de Super.NES do meu interesse. Vinícius, fone (021) 393-1846, **Ilha do Governador**, RJ.

R **Atari 2600** - com 3 controles e 2 cartuchos, por cartucho Altered Beast ou Sonic 2, para Master System. Vitor Correia da Silva, Rua Costa Nunes, 185, Campo Grande, CEP 23045-290, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho para Super NES** - Final Fight, por Princes of Persia ou Spider Man e X-Men. Bruno, fone (021) 357-1462, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Sega Americano** - com pistola, 17 cartuchos e controle, por US$ 200 ou troco por Walk Machine. Elizabeth, fone (021) 342-0386, **Rio de Janeiro**, RJ.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:
END:
BAIRRO: **CEP:**
TELEFONE: DDD ( ) **CIDADE:**
ESTADO: **ANÚNCIO: R C V**

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

R **Computador MSX** - com 1 cartucho, por Super NES com 2 cartuchos. Leandro, fone (021) 392-8594, **Petrópolis**, RJ.

C **Cartuchos Nintendo** - 60 ou 72 pinos, Knock-Out, Contra, Super Contra ou Gauntlet. Rodrigo, fone (021) 719-4106, **Niterói**, RJ.

V **Top Game** - com 1 controle TPC-3 e 9 cartuchos, tudo novo na caixa, por US$ 65. Bruno, fone (021) 761-1506, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Top Game** - com Tiger Helli, Rockman 2,3,4, por Master System 3 ou Compact com Sonic 2. Wilson Souza Antines, Rua Alexandre Amaral, Lote 8, Quadra N, Santíssimo, CEP 23098-120, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Atari Dactar** - com 1 controle, cabo AC/DC e 43 jogos semi-novos. Daniel, fone (021) 425-2257, **Jacarépagua**, RJ.

V **Super NES** - semi-novo, na caixa, com folhetos e 3 cartuchos (Super Mario World, Super Star Wars e StarFox), fone (0242) 42-9242 ou 42-0960, **Petrópolis**, RJ.

R **Dactar** - com 1 cartucho, mais violão e walk man, por Master System 1 ou 3. Magno Dutra da Silva, Rua Jonas Leal, 785, Lages, CEP 26600-000, **Paracambi**, RJ.

V **Nintendo** - com cartuchos e acessórios compatíveis com outros acessórios, em bom estado. Mário Rodrigo S. Arruda, Rua Augusta Malta, 19, CEP 21741-300, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos para Super NES** - e Mini-Game. Marcelo, fone (021) 285-1023, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos Nintendo** - Double Dragon e Gradius 2, por Simpsons 2 e California Games. Raphael, fone (021) 230-2445, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** - mais CR$ 30 mil, por Mega Drive com Sonic 1. Leomar S. Filgueiras, Caixa Postal 88819, Santa Fé, CEP 25780-000, **São José do Vale do Rio Preto**, RJ.

R **Mini Game** - Sonic 2, por edições de 1 a 32 da revista VideoGame, em bom estado. Raphael, fone (021) 230-2445, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho para Mega Drive** - Super Shinobi, por Capitain America. Thiago Correa Haiachi, Rua Souza Brito, 22, Nínoplis, CEP 26520-970, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com 1 controle, adaptador e cartuchos, em ótimo estado. Preço a combinar. Bruno, fone (021) 249-0114, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System 3** - com 2 controles e 6 cartuchos, por CR$ 90 mil. Alex Moraes Vilas Boas, Av. Parque Várzea do Carmo, 331, Vilar Novo, CEP 26150-000, **Belford Roxo**, RJ.

V **Phantom System** - com 2 controles e 87 jogos, por US$ 242. Willian, fone (021) 256-5373, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartucho para Mega Drive** - Arrow Flash e Dark Castle, mais Atari 2600 com 2 controles, por CR$ 35mil. Rafael, fone (021) 395-0273, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** - e 1 Atari, ambos com 8 cartuchos, por Super NES com 2 controles. Carlos, fone (021) 592-0922, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mini Games** - 3 do Paraguai, por Mini Game, série Master de meu interesse. Eduardo de Souza P. de Lima, Rua dos Expedicionários, 348, Nilópolis, CEP 26540-020, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com 2 controles, pistola, adaptador e 15 cartuchos, por US$ 150. Márcia, fone (021) 257-7650, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com 2 controles, adaptador e 5 cartuchos, por US$ 45. Leonardo, fone (021) 205-2904, **Rio de Janeiro**, RJ.

C **Revista VideoGame** - nº 01 a 03, 05 a 08, 10 a 19, 21 a 24 e 28, 32 e 33. Carlos Marcelo F. Alves, Rua Carlos Leal, Lote 4, Quadra 6, Jardim Leal, CEP 25035-490, **Duque de Caxias**, RJ.

C **Cartucho para Mega Drive** - Mortal Kombat ou troco por Last Battle. João Phelippe, fone (021) 235-1899, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Dynavision** - compatível com Nintendo (americano e japonês), com 2 controles TPC-1 com manche tipo Arcade e 1 cartucho. David, fone (0246) 45-1279, **Cabo Frio**, RJ.

R **Cartuchos para Master System** - The Secret of Shinobi e The Flintstones, por Mortal Kombat do mesmo sistema. Oswaldo, Quadra 5, Lote 8, **Cabo Frio**, RJ.

RIO GRANDE DO NORTE

V **Revista VideoGame** - nº 01 a 29, em perfeito estado, por CR$ 16 mil. Fabrício Mendes Fernandes, Av. Dix-Sept Rosado, 347, Centro, CEP 59600-050, **Mossoró**, RN.

RONDÔNIA

C **Cartuchos para Mega Drive** - Mortal Kombat e Pit Fighter. Adailton, fone (069) 471-2242, **Presidente Médici**, RO.

RIO GRANDE DO SUL

V **Super NES Americano** - com 2 controles e 4 cartuchos, por US$ 420. Tailur Mousquer Martins, Rua Andradas, 1.111, apto. 202, Centro, CEP 98803-430, **Santo Ângelo**, RS.

V **Revista VideoGame** - ns. 5, 8, 9, 10, 11, 11A, 13, 14 e 15, por CR$ 1,2 mil cada. Veridiano Oliveira Nath, Rua Riachuelo, 269/403, **Porto Alegre**, RS.

R **Moonwalker** - e Super Futebol 2, por Mortal Kombat. Israel, fone (054) 593-5542, **Novo Hamburgo**, RS.

R **Atari 2600** - com 2 controles originais e 12 cartuchos, mais 1 aquário de 100 litros com gabinete e todos os equipamentos, e 1 aquário de 70 litros. Tudo por Mega Drive II com 2 controles e Sonic. Luis, fone (055) 222-1522, **Santa Maria**, RS.

V **Cartuchos para Mega Drive** - Tiny-Toon, Flinstones, Battletoads, Stel Empire, Riskwoods, World of Illusion e Hard Driven, por US$ 20 cada. Tailur Mosusquer Martins, Rua Andradas, 1.111, apto. 202, Centro, CEP 98803-430, **Santo Ângelo**, RS.

R **Turbo Game** - Pense Bem e 1 Autorama, por Master System 3 com 1 controle e Sonic na memória, com pistola. Ismael, fone (051) 338-1743, **Porto Alegre**, RS.

C **Super NES** - com 2 controles turbo e cartuchos de meu interesse, ou Mega Drive com 2 controles (sendo 1 turbo e outro de 6 botões), com cartuchos, preço a combinar. João Alberto, fone(055) 257-1125, **João Vicente do Sul**, RS.

R **Cartucho Game Gear** - Streets of Rage 2, Greendog e 1 com 35 jogos, por cartuchos de meu interesse. Daniel, fone (051) 593-6828, **Novo Hamburgo**, RS.

C **Cartuchos Nintendo** - Phantom System e pistola. Leonel, fone (051) 713-1212, **Santa Cruz do Sul**, RS.

R **Bicicleta** - aro 20, e 1 console de Atari, por Super NES Baby. Felipe Silvano de Lima, Av. Bento Gonçalves, 3638 - Cj. 236, Partenon, CEP 90650-001, **Porto Alegre**, RS.

C **Cartuchos NES** - Top Gun 2, Mega Man 1 ou 2. Wilson José Miranda da Rosa, Rua Projetada B, 390, Pântano Grande, CEP 96690-000, **Porto Alegre**, RS.

SANTA CATARINA

R **Cartucho Rush Roller** - de Nintendo, por qualquer cartucho do mesmo sistema. Emanuel Espíndola, Rua Gisela, 1299, CEP 88110-110, **São José**, SC.

SÃO PAULO

R **Action Set** - com 2 controles, 2 cartuchos e adaptador, por bicicleta Mountain Bike, 18 marchas. Márcio Luiz Lopes, Rua Ceará, 254, Jacaré, CEP 13310-000, **Cabreúva**, SP.

V **Mortal Kombat** - para Super NES, sem uso, por US$ 56. Ou troco por Street Fighter 2 Turbo. Jean Claudino Marinho, rua Maria Ramos, CEP 04651-040, **São Paulo**, SP.

R **Skates** - 2 em bom estado, por cartuchos de Super NES, de futebol ou futebol americano. Marcelo, fone (011) 254-8445, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** - com 2 controles, 2 cartuchos e adaptador de 60 pinos, por US$ 75. Pistola Light Phaser, com cartucho Rescue Mission, por CR$ 22 mil. Alexandre S. Borges, Rua Coronel Diogo, 1085, Ipiranga, CEP 01545-001, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Fantasia e Spider-Man, por Super Volleyball ou outro. Clayton, fone (0123) 23-1853, **São José dos Campos**, SP.

R **Bicicleta** - semi nova, por Turbo Game com cartuchos ou Nintendo com cartuchos. Bruno, fone (011) 524-5155, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive III** - com 1 controle e Sonic II (completo na caixa sem uso), mais 5 jogos. Tudo por US$ 280. Divanir, fone (011) 450-1827, **Mauá**, SP.

R **Game Gear** - com 1 cartucho de 6 jogos, mais Family Computer (Nintendo japonês), com 2 controles turbo, adaptador A-60 e 3 cartuchos, por Neo Geo completo com 2 cartuchos. Jackson, fone (011) 299-1144, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** - com 2 controles, adaptador J-72, pistola e 2 cartuchos. Preço a combinar. Edson, fone (011) 63-0926, **São Paulo**, SP.

V **Pistola Menacer** - com cartucho, na caixa, com garantia, por US$ 82. Bruno, fone (011) 511-7872, **São Paulo**, SP.

V **Cartucho para Super NES** - Street Fighter 3, preço a combinar. Kleber, fone (011) 944-2145, **São Paulo**, SP.

R **Master System 3** - com 1 controle e 3 cartuchos, por Nintendo com 3 cartuchos. Janaína M. Mendonça, Rua Anacleto Campanella, 80, Jardanópolis, CEP 09891-620, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Phantom System** - com 6 cartuchos, por US$ 90. Fabrício, fone (011) 885-9041, **São Paulo**, SP.

V **Master System** - com óculos 3 D, pistola, rapid fire e 2 cartuchos, mais Turbo Game completo, com pistola e 2 cartuchos, tudo por US$ 180. Wellington, fone (011) 454-4210, **Santo André**, SP.

V **Controle Python** - modelo Manche de Avião, para Mega Drive. Felippe, fone (011) 864-6812, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles e 4 cartuchos, por Super Famicom ou Super NES. Marcelo, fone (011) 275-4178, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** - japonês, com 2 controles mais Baseball. Preço negociável. Bruno, fone (011) 549-7703, **São Paulo**, SP.

R **Master System 3** - na caixa, com Sonic na memória, 2 controles e 3 cartuchos. Tudo por Super NES com 2 controles. Giovani, fone (0145) 41-0927, **Promissão**, SP.

C **Cartuchos para Super NES** - Mortal Kombat, Tournament Fighters, Zelda, Aladdin e Fatal Fury, todos em bom estado. Marcelo, fone (011) 948-4465, **São Paulo**, SP.

R **Master System 2** - com 2 controles, sendo 1 Powertron, pistola e 16 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e cartuchos, ou Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Thiago, fone (011) 530-2107, **São Paulo**, SP.

R **Atari** - com 4 controles e 3 cartuchos, por 2 Mini-Games (Street Fighter e Street of Rage). Anderson, fone (011) 202-3647, **São Paulo**, SP.

R **Master System 3** - com 2 controles, 2 relógios e mais US$ 10, por Mega Drive, com 1 ou 2 controles, ou Super NES. Rodrigo, fone (011) 267-7671, **São Paulo**, SP.

R **Mortal Kombat** - por Super Kick Off, Sonic II por Hang On e Ayrton Senna Super Monaco GP II por Ultimate Soccer. Juari O. Canova, Rua Pedro de Toledo, 153, **Parque São Vicente, Mauá**, SP.

R **Cartucho para Mega Drive** - Batman, Returns e mais 10 games, por outros de meu interesse. Silvio, fone (011) 791-1368, **Embú**, SP.

R **Cartucho para Super NES** - Aladdin, por outro da minha preferência do mesmo sistema. Wagner, fone (011) 275-3310, **São Paulo**, SP.

V **Hi-Top Game** - turbo, completo e 7 jogos, por US$ 100. Élcio Luiz Quadrado, Rua Maria do Carmo, 44, Vila Alpina, CEP 030206-010, **São Paulo**, SP.

V **Turbo Game e Top Game VG-8000** - com adaptador e 8 cartuchos. Luis Eduardo, fone (011) 62-2132, **São Paulo**, SP.

V **Game Gear** - com os cartuchos Shinobi e Super Monaco GP, por US$ 150. Mário, fone (0192) 75-3563, **Indaiatuba**, SP.

V **Neo Geo** - semi-novo com 1 controle e 2 cartuchos. Miécio, fone (0152) 51-3825, **Tatuí**, SP.

R **Master System** - com 1 controle, pistola e 1 cartucho, na caixa, por Mega Drive. Ricardo, fone (011) 990-2480, **São Paulo**, SP.

R **Master System 2** - com 1 controle, pistola Light Phaser e 2 cartuchos (Sonic e Bank Panic) tudo na caixa, por Mega Drive com 1 controle. Tiago, fone (0162) 71-3786, **São Carlos**, SP.

R **Master System** - com 5 cartuchos e pistola laser, por Game Gear com pelo menos 3 cartuchos e acessórios. Felipe Xavier Trevisi, Rua Major João Batista França, 204, Boa Vista, CEP 15025-610, **São José do Rio Preto**, SP.

R **Game Gear** - com 3 cartuchos, transformador e alça, em excelente estado, por Super NES completo, em bom estado. Leonardo, fone (011) 268-4414, **São Paulo**, SP.

R **Prosystem 8** - com 2 controles, 2 cartuchos e adaptador em ótimo estado, Tudo por Mega Drive com 2 controles. Ricardo F. R. Alvarez, Rua Centelha, 335, apto. 502, Gopouva, CEP 07991-002, **Guarulhos**, SP.

V **Super NES do Canadá** - com 1 controle, por US$ 200. Marcelo Costa e Silva, Rua Manoel Araújo Aragão, 341, Vila Albertina, **São Paulo**, SP.

V **Super NES** - completo, com 2 controles, adaptador e 1 cartucho. Tudo na caixa, em ótimo estado. Hamilton M. Yasuda, Rua Padre Jerônimo Vernim, 224, Bloco 05, apto. 57, CEP 04180-200, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos** - Baseball e Northepn Ken II, por Battletoads e Castlevania. Rodrigo, fone (011) 581-1999, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Atari** - Enduro, Pitfall, Atlantis, Airsea Batle. Troco cartucho Nintendo 60 pinos, com 31 jogos, por 4 cartuchos de Mega Drive, entre eles Pit Fighter, Rolo to the Rescue e Castle of Illusion. Elias, fone (011) 959-0999, R. 233, **São Paulo**, SP.

V **Computador Gradiente Expert Plus** - completo, mais 1 Controle e 11 disquetes com 50 jogos. Leonardo ou Virginia, fone (011) 549-4797, **São Paulo**, SP.

R **Master System 2** - com 1 controle, 7 cartuchos, pistola Light Phaser e 1 óculos 3 D, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Paulo César, fone (011) 579-9360, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho Super Mario World** - Playtronic com manual de instruções em português, por algum cartucho de futebol ou Nigel Mansell F 1. Daniel, fone (011) 203-6139, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** - Robocop 1, por Mario Bros 3 ou outro de meu inte-resse. Glauber Ciro de Souza, Rua Miguel Luiz Figueira, 644, Parque Figueira Grande, CEP 04914-090, **São Paulo**, SP.

R **Master System** - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, por Super NES. Luiz Roberto, fone (011) 270-6959, **São Paulo**, SP.


agito
vos
IDÉIAS
METAL
CIN
DANÇA
NATUREZA
Agen
TEATRO
SOL
ES
ASTRAL
TEEN
GENTE.
V
FM
Humor
PUNK
HITS
VÍDE
Opiniões
AVENTURA
Compo
OPINIÃO
ROCK
AAAH!
AAH!
FESTA
E
T.C.
TALENTO
ENTREVISTa
Discos
Revolução

TUDO NA


Chegou Zap! O caderno mais novo do Estadão, que vai sair toda quinta, no lugar do Cola. Só que totalmente diferente. Zap! é um caderno que só vai ter matérias que interessam. Tem Bussunda, da turma da Casseta & Planeta. Tem a coluna "Na Real", com mais espaço para você soltar o verbo. Zap! vai continuar falando de vestibular e universidade, vai falar de política e economia sem ser chato (difícil, não é?). Mas você vai ver. Leia Zap! Ele é muito mais do que você está pensando.
ZAP!
Noite
TRIPS
Trash
DICAS
surf
FILMES
Tribos
CULTURA
férias
COOL
PROFISSÃO
MUSICA
Show
POLÊMICA
AÇÃO
QUINTA.
ESTADÃO
É muito mais jornal.

V **Master System Super Compact** - com fonte e com o segundo Controle original, por um ótimo preço. Marcos, fone (011) 747-2037, **Mauá**, SP.

V **Street Fighter 2 Turbo e Final Fight 2** - para Super Famicom, ambas originais, cada US$ 80. Ou troco as duas pela Super Scope 6 com 1cartucho. Só para pessoas da capital. Everson, fone (011) 270-3633, **São Paulo**, SP.

R **Master System 2** - com 1 controle, Alex Kidd na memória e 6 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Samir, fone (011) 448-1540, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Cartuchos Super NES** - ótimos preços. Renato fone (011) 941-5455, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive japonês** - transcodificado com 2 controles (1 turbo) e 4 cartuchos, por US$ 140. Nintendo japonês com 15 cartuchos, luva (Power Glove), por US$ 45. Marcelo, fone (011) 581-5478, **São Paulo**, SP.

R **Nintendo completo** - não transcodificado por Mega Drive completo com cartuchos ou Sega Genesis completo com cartuchos. Anderson, fone (011) 520-1696, **São Paulo**, SP.

R **Mini Games** - 1 stake e 1 bola Penalty nova, por Game Boy ou Game Gear com 1 cartucho. Márcio, fone (011) 842-0713, **São Paulo**, SP.

V **Turbo Game** - com 2 controles, por US$ 40. Welinton Silva Marcelino, Rua Manoel Oviles, 175, Vila Dolores, CEP 06694-090, **Itapevi**, SP.

V **Dynavision 3** - com Battletoads e 2 controles mais Atari com 3 jogos. Tudo por US$ 150. Carlos, fone (011) 493-6542, **Cotia**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** - Top Gear 2, Mario All Stars, Teminator 2 e outras. Paulo, fone (011) 240-1821, **São Paulo**, SP.

R **Master System** - com adaptador, Street Fighter 1 e 9 cartuchos de Mega Drive, por Sega CD. Rafael, fone (011) 956-1645, **São Paulo**, SP.

R **Master System** - com pistola, óculos 3 D, 2 cartuchos, mais Turbo Game com 3 cartuchos na caixa, por Super NES. Wellinton, fone (011) 454-4210, **Santo André**, SP.

R **Nintendo** - com 3 cartuchos e mais 1 Game Gear com 2 cartuchos. Tudo por 1 Neo Geo. Renato, fone (011) 949-0547, **São Paulo**, SP.

R **Nintendo** - sem uso, por Walk Machine, Fabio (011) 291-5038, **São Paulo**, SP.

V **Cabos para Super NES** - para ligar em vídeo. Mauri Gonçalves Gutire, Rua Hugo Beraldo, 191, Jardim São José, CEP 13465-000, **Americana**, SP.

C **Cartuchos Mega Drive** - Mortal Kombat, Monwalker ou Turtles Warrior. Márcio, fone (0124) 22-3929, **Garaguatatuba**, SP.

V **Master System** - com 2 controles (1 asa) e 3 jogos, por US$ 100. Fabio, fone (011) 820-6326, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** - com controle PRO-2 Turbo. Denis, fone (011) 918-0805, **São Paulo**, SP.

V **Hi-Top Game** - com 2 controles turbo, 1 adaptador e 8 cartuchos. Falar com Tiago, fone (0123) 31-0895, **São José dos Campo**, SP.

R **Atari** - com 1 controle e 8 jogos, Phantom com 2 controles e 2 jogos, por Super NES com 2 controles e 1 jogo. Alexandre Alves de Araújo, Rua Manoel Silveira Camargo, 48, Vila São Francisco, CEP 13300-000, **Itú**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles, 1 turbo, por Super NES com 1 controle com ou sem cartucho. Vagner, fone (0152) 44-3457, **Piedade**, SP.

V **Phantom System** - com 1 controle original, 2 turbos e 14 cartuchos de Atari com 40 jogos. Eduardo, fone (0132) 76-1354, **Itanhaém**, SP.

V **VG 9000T** - com 2 controles, 3 cartuchos e pistola, por US$ 70. Eduardo A. da Silva, Rua Jacob Kcipak, 57, Silviania, CEP 06322-670, **Carapicuíba**, SP.

R **Phantom System** - 9 cartuchos, por 4 ou 5 cartuchos de Super NES. Rodrigo, fone (0192) 53-4874, Campinas, SP.

V **Turbo Grafx 16** - com 1 controle e 5 cartuchos. Oliver, fone (011) 247-1658, **São Paulo**, SP.

R **Moutain Bike** - em ótimo estado por Super NES. Fábio, fone (011) 916-4016, **São Paulo**, SP.

V **Master System** - Game Gear, Dynavision 3, Genicon e Super NES, tenho cartuchos para todos vídeos games. Dionizio, fone (011) 850-2074, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos para Super NES** - Battlemania, por Street Turbo, Mortal Kombat ou World Heroes. Carlos Eduardo Esteves, Rua Dr. Ubaloino do Amaral, 89, Belém, CEP 03055-030, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho para Super NES** - Dragons Lair, por outro do meu interesse. Ronaldo, fone (011) 915-7485, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** - 8 bits, por outros de meu interesse. Carlos, fone (011) 512-8713, **São Paulo**, SP.

V **Controle Arcade** - para Super NES na caixa, profissional. Maurício, fone (011) 279-9967 (após 16:00 hs), **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos** - Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo e outros, ou troco por jogos de RPG do meu interesse. Rodrigo (011) 579-1417, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos** - Sonic Spinball e Ghostbusters, por Mortal Kombat. Ou vendo. Thiago, fone (011) 261-7344, R-535, **São Paulo**, SP.

V **Master System 2** - com 1 controle, pistola, 2 cartuchos e Alex Kidd na memória. Carlos Henrique, fone (011) 496-2094, **Embu-Guaçu**, SP.

R **CD-Game** - Sewer-Shark por Sega CD. Raphael, fone (011) 571-4065, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Hook, por Mortal Kombat. Thiago, fone (0122) 32-1311, **Taubaté**, SP.

V **Controles para Mega e Super NES** - Original, TPC-5 e Stealth, Sonic 1 e 2 para Mega e TPC-5 e Mario All Star para Super NES. Troco Sewer Shark por Sonic Spinball do Mega. Raphael, fone (011) 571-4065, **São Paulo**, SP.

V **Master System** - com Pistola Phaser por US$ 20, óculos 3 D por US$ 18, 4 cartuchos 3 D por US$ 8 cada. Silvio, fone (0182) 41-1728, **Presiente Prudente**, SP.

R **Master System** - com 2 controles, pistola, 5 cartuchos e 1 computador TK-85, por Mega Drive ou Super NES. Fábio, fone (011) 291-0037 **São Paulo**, SP.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por **VIDEOGAME** a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

CLUBES

Internacional Games Club

Já estamos funcionando a todo vapor e você não pode ficar fora dessa. Temos o melhor jornalzinho de games do país com muitas dicas, novidades e lançamentos dos sistemas Sega e Super Nintendo. Participe do I.G.B.! Mande duas fotos 3X4, 3 selos e uma taxa de 1 URV para rua Ana Batista Caminha, 90, Jd. Itamaracá, CEP 79062-450, Campo Grande, MS, a/c Leandro.

Neon Game Club

Os primeiros 80 sócios concorrerão a cartuchos de videogame e jogos de computador. Nosso jornalzinho, o Game News, tem classificados, dicas e novidades. Trabalhamos com Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear, PC e Phantom System. Para ficar sócio é muito fácil: envie 2 fotos 3X4 e 1 URV para Praia do Flamengo, 186/805, CEP 22210-030, Rio de Janeiro, RJ.

Star Games Clube

Trabalhamos com Master System, Mega Drive, Super Nintendo e Nintendo. Nosso jornalzinho é bimestral e o clube é demais. Temos carteirinhas com fotos, informativos e dicas maneiríssimas. Para participar envie 3 selos, 2 fotos e 1 URV e imediatamente você receberá o primeiro jornalzinho. Não esqueça de enviar seus dados pessoais. Nosso endereço é rua Maranhão, 1.423/11.B, Água Verde, CEP 80610-001, Curitiba, PR. Só não se associa quem não gosta de games, quem é mané ou quem é louco!!!!

All Games Club

Fornece dicas dos mais variados jogos de todos os sistemas, inclusive portáteis. Escreva-nos e lhe mandaremos nossa ficha de inscrição. Depois com uma taxa de 1 URV por mês você receberá nosso jornalzinho mensal. Temos setor de trocas. Não perca! Nosso endereço é rua João Carésia, 21, c/5, Penha, CEP 03630-030, São Paulo, SP.

Rois Master Game

Alô fanáticos por games de Super Nintendo!! Está muito difícil vencer os inimigos? Pois em nossas viagens em feiras internacionais de equipamentos e em competições de shoppings, conseguimos o que ninguém jamais conseguiu antes. Agora todos os games ficarão mais fáceis e divertidos. Associe-se enviando mensalmente 1 URV + 2 fotos 3X4 e dados pessoais e receberá em sua casa jornais e revistinhas com todas as dicas que pedir em sua carta. Rua Agostinho Assis Fernandes, 5, Centro, CEP 09310-010, São Paulo, SP, a/c Ronaldo e Isaac.

Fx Games Club

Destin-se aos usuários dos sistemas Super nintendo e Mega Drive. Fornecemos jornalzinhos mensais recheados de estratégias e truques, camisetas e carteirinha. Nossa taxa é de 1 URV. Escreva para rua Angelo Scudeler, 29, Vila Vitória, CEP 09360-150, Mauá, SP, a/c Sandro, enviando seus dados pessoais, selo para resposta e fotos 3X4.

GALERIA DOS FERAS

VideoGame prometeu e cumpriu! A Galeria está de cara nova! Agora são 36 recordes para serem batidos. Destes, 17 já foram inaugurados e 19 estão zerados. Ah, os *Desafios* são games que nem nossa equipe de Pilotos terminou....Mãos à obra galera!!!

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart - Mario Circuit I (N)	Daniel B. Oliveira Carvalho	*Best Time* 1'00"17 - *Best Lap* 0'11"92
		F-Zero - Mute City 1 (-)		
		StarFox (N)	Mendel Winiawer	59.600 (99%)
		Axelay (-)		
	Hot Games	Final Fight 2 (1)	Leonardo A. Wilczek	3.335.105
		Addams Family II (7)	Bruno P. GuerraA.J.E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (-)		
		Sunset Riders (-)		
		Empire Strike Back (-)		
	Desafios	Last Action Hero (-)		
		Equinox (-)		
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (4)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Thuner Force III (-)		
		Air Buster (-)		
	Hot Games	Aliens 3 (2)	Equipe Droids	8.045.590
		Terminator 2(3)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Taz-Mania (2)	Dionisio Cason	50.011.640
		Sonic 2 (-)		
		Havoc (-)		
	Desafios	Shadow of the Best (-)		
NES	Clássicos	Vice: Project Doom (7)	Equipe Nes Tendo	961.200
		RC Pro-AM (2)	Luiz Otávio G.M.	107.887
		Ninja Gaiden (-)		
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (7)	André Silveira	226.060
		Tiny Toon (N)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (7)	Luís Claúdio Moreira	21.876.200
		Mega Men 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (7)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
		Sonic The Hedgehog (7)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (-)		
	Hot Game	The Lucky Dime Caper (N)	Equipe Droids	994.600
		Asterix (7)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters Of Combat (-)		
		Sonic 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		

Não desamine se você ainda não entrou para a GALERIA. As chances agora serão maiores. O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Seja você também um FERA!!!

COMPRO

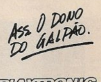
FITAS DE VIDEOGAME

EM QUALQUER ESTADO.

PILOTWINGS
SUPER TENNIS
SIMCITY
ZELDA
VEGAS STAKES
STAR FOX
SUPER MARIO ALL STARS
STREET FIGHTER II
THE MAGICAL QUEST
SUPER GHOUL'S N'GHOSTS

Na compra de um dos títulos ao lado, seu cartucho de qualquer marca vale 7 URVs. Fora o seu sossego, que vale muito mais. Promoção válida até o término do estoque.





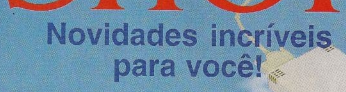
PLAYTRONIC

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 -
travessa da Avenida Rudge, 550
ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.
TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590

FOX

WORLD SHOP



Novidades incríveis para você!

Kit para Mega
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartuchos
- cabo interface para drive

SUPERMAGICOM *Plus*

Além de gravar todos os jogos que você quiser, está equipado com a *Super Wild Card* que grava e executa jogos com 24 mega, salva qualquer fase do jogo, possui funções de copy disk, câmera lenta e muito mais!

Kit para S. Nes
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartucho
- cabo interface para drive
- Super Wild Card



JOYSTICK 6 BOTÕES para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion ★



BRICK GAME programado com o jogo tetrix ■



JOYSTICK TURBO para S. Nes. Turbo, auto-fire, slow motion ★



JOYSTICK TRANSPARENTE para S. Nes. Com turbo, auto-fire e slow motion ★ ■



JOYSTICK TURBO para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion ■

IMPORTANTE:
Os produtos deste anúncio são importados legalmente, com garantia da fábrica de 6 meses, Nota Fiscal e os assinalados encontram-se à venda também na Mesbla (★) e no Paes Mendonça Barra e Boulevard RJ (■).

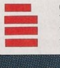
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX
TELEVENDAS
(021) 265-9626 / 205-0693
WORLD SHOP TRADING
IMPORT. E EXPORT. LTDA

Castlevania, a saga do Conde Dracula, é um dos grandes clássicos da Konami. A história da família Belmont e sua tradição de caça a vampiros é conhecida por quase todos os gamemaníacos, tendo versões para Game Boy, Nes, SNES e PC Engine. Em todos os jogos da série, o temível Conde Dracula teve seus planos de espalhar a destruição pelo mundo frustrados por Simon ou Trevor Belmont. Agora, na versão para Mega, são dois os caçadores de vampiros: John Morris, um americano que segue a linha Simon, e Eric LeCarde, um espanhol. Nesta aventura, Dracula não está tentando acabar com o mundo sozinho. Agora conta com a ajuda da Condessa que o ressuscitou da escuridão e da temível Morte. Cabe a um dos dois heróis derrotá-los e enviar o Conde de volta para as trevas - de onde, aliás, ele nunca deveria ter saído. Para encarar mais essa, arme-se de crucifixos, dentes de alho, balas de prata e estacas de madeira. E veja como acabar com o Príncipe das Trevas.

Castlevania® The New Generation

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Konami
Memória:	8 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7



PERSONAGENS

É possível escolher entre 2 diferentes caçadores de vampiros. John Morris, que usa um chicote e Eric LeCarde, que usa um tridente de alcance maior Nossos pilotos optaram por Eric: o cara tem mesmo a manha para enfrentar Drácula!!

MOVIMENTOS

John



A - ataque
B - pulo
C - item
Direcional para cima + C - item especial
B + chicote (embaixo de plataformas) - pendura e balança

Eric



A - ataque
B - pulo
C - item
Direcional para cima + C - item especial
Direcional para baixo + B - super pulo
Direcional para direita + A + direcional para esquerda - giro com lança

STAGE 1 - RUINS OF CASTLE DRÁCULA - ROMÊNIA



Em busca de pistas para encontrar o Príncipe das Trevas, você está exatamente no local onde Dracula foi derrotado pela última vez. E dá de cara com Zumbis. Não perca tempo, detone-os e pegue todas as velas que puder.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss

A encrenca aqui é esta armadura. Alterne ataques normais e especiais de acordo com a distância que a danada estiver de você.



STAGE 2 - ATLANTIS SHRINE - GRÉCIA

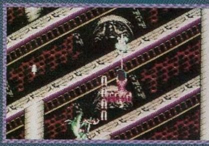
Dracula contratou sangue novo para seu exército maligno. Agora, além dos já manjados mortos-vivos, estes truculentos minotauros, seres da mitologia grega, aliaram-se ao vampiro.

Boss

Agora é dureza. Eis que surge um gorila de pedra. Vá acabando com a barriga dele até a cabeça ficar em uma altura onde você possa acertá-la. Para escapar das pedras que caem do teto, fique no canto enquanto ataca.



STAGE 3 - THE LEANING TOWER OF PISA - ITÁLIA



Usando o super pulo você chega rapidinho ao último andar desta sala e encontra um caminho mais fácil!!



Boss

No topo da Torre você tem que encarar um morcego. Acerte-o sempre que possível. Agora basta ficar desviando-se dos tiros alheios e esperar que a bicha despenque lá embaixo. Iupiii...

STAGE 4 - THE METAL WORKS - ALEMANHA

Agora você está numa mistura de fábrica de armas e campo de concentração. O único problema é que ela só emprega mortos-vivos. Avisa lá, ô,ô, que a aposentadoria por tempo de trabalho já venceu e mande-os descansar para sempre. É facil, use a lança normalmente.



Boss

O penta do Dracula agora ataca de mágico. O truque desta vez foi mandar um monte de engrenagens para esmagá-lo. Não marque bobeira! Acerte o círculo central delas e abaixe ou corra para não ser atingido.

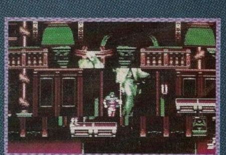
STAGE 5 - VERSAILLES PALACE - FRANÇA

O Conde alugou um palácio para passar as férias depois de ressuscitar. Que moleza... Chegue de fininho dizendo que veio cobrar o aluguel e acabe com a festa.



Boss

Olha só que gracinha! Uma Borboleta. Fique na plataforma pulando e atirando com as armas especiais. Para acabar com o pólen maligno dela gire a lança.



FINAL STAGE

Sacanagem!! O Sanguessuga do Dracula está tentando confundir você! Criou a ilusão de que a tela está dividida em três! É mole? Não caia nessa: oriente-se pelo seus pés quando precisar pular.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

MORTE

A danada vem com tudo, mas antes será preciso encarar um sorteio de cartas. Fique ligado! Para matar a Morte (estranho, não?) use a lança girando e as armas especiais.



CONDESSA

A figura ataca de duas maneiras. Na primeira, como Medusa, pule no meio das bolas de fogo que ela dispara e ataque. Repita a operação até ela se transformar em Condessa. Não dê bola para a magia de esferas dela e vá acertando-a, tantas vezes quanto o número de esferas da tela.



DRÁCULA

O Conde Dracula, ataca com várias formas. Na forma humana, forma de mago e um terrível demônio. Abuse e use todas as armas que lhe restam.
Ufa! Foi lindo!
E o final não podia ser diferente, com castelo desmoronando e tudo, no melhor estilo Castlevania.

Dr. Robotnik's MEAN BEAN Machine



RAIO-X

Tipo:	Puzzle
Fabricante:	Sega/ TecToy
Memória:	8 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	10
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8

O cientista lunático ataca outra vez! Desta vez, Dr. Robotnik, o arquiinimigo de Sonic, resolveu transformar os pacíficos feijões de Beanzille em robôs. Isso mesmo, galera! O cientista pirou de vez: agora deu para transformar feijões em robôs! Bem, a história é meio "forçada", mas o game ficou legal. O cart parece com Tetris, mas aqui não é preciso formar linhas para sumir com as peças, basta organizar grupos de quatro feijões da mesma cor para desintegrá-los. Quanto mais feijões forem desintegrados, mais danos serão causados ao inimigo. Ainda é possível desafiar outro jogador ou travar verdadeiras batalhas contra o computador. O game conta ainda com continues ilimitados. Aproveite! Afinal, já que o porco-espinho não compareceu para enfrentar o maluco, sobrou para você...



Super Tática

A melhor tática é a velocidade. Isso porque, como todo bom *puzzle*, a velocidade e a dificuldade do game vão aumentando a cada fase. O negócio, então, é desenvolver técnicas de combinação de feijões e realizar isso o mais rápido que conseguir. Com habilidade você não terá muitas dificuldades contra qualquer adversário. Outra jogada arrasadora é armar os feijões para que eles sumam em seqüência. Fique ligado: o próprio demo do game mostra como fazer isso. Deixe de ser afobadinho e assista!!

CONHEÇA OS INIMIGOS E OS PASSWORDS

DISCÃO



Feijão vermelho, feijão vermelho feijão vermelho, carinha do score

ROBÔ



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Feijão pedra, feijão roxo, feijão pedra, feijão verde.

SHELL SHOCK



Feijão vermelho, feijão pedra, carinha do score, feijão amarelo

COCONUTS



Feijão pedra, feijão azul, feijão azul, feijão roxo

FRANK



Feijão pedra, feijão vermelho, feijão pedra, feijão roxo.

FEIJÃOZÃO



Feijão roxo, feijão amarelo, feijão vermelho, feijão azul.

DINAMITY



Feijão amarelo, feijão verde, feijão9 roxo, carinha score.

SAM



Feijão amarelo, feijão roxo, carinha do score, feijão azulk.

SPIKE



Feijão vermelho, feijão amarelo, feijão pedra, carinha do score.

DARK ANGEL



Feijão verde, feijão roxo, feijão azul, feijão pedra.

GORG

Feijão vermelho, carinha do score, carinha do score, feijão amarelo.

ROBOTNIK



Feijão amarelo, carinha do score, feijão azul, feijão azul.

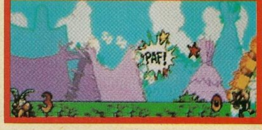
Astérix®

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	5
Música/Efeitos:	4
Diversão:	5

A dupla mais engraçada da Gália está de volta nos games, em uma nova aventura para o Mega. E, contrariando as expectativas, o game decepciona. Asterix e Obelix, os irreverentes gauleses que fazem sucesso no mundo inteiro justamente pelos quadrinhos de incrível qualidade, mereciam um game à altura. O resultado, porém, mostra o contrário: gráficos relaxados e música muito longe da capacidade técnica do Mega. Salva-se só pela possibilidade de atuar com os dois heróis independentemente, o que cria uma alternativa interessante ao game, já que Obelix e Asterix possuem características bem diferentes. É quase como se fossem dois jogos em um. Mas é só. Além de espancar romanos - o passatempo preferido dos dois heróis - sua missão é, mais uma vez, garantir a paz à pequena aldeia gaulesa. César que se cuide!

Como em todos os games da dupla gaulesa, você pode escolher com qual dos dois heróis pode jogar. Obelix é mais forte, menos ágil e mais lento do que Asterix. No mapa, você confere ainda todas as fases do game. Os heróis percorrem toda a Gália e ainda chegam a Roma. É mole?



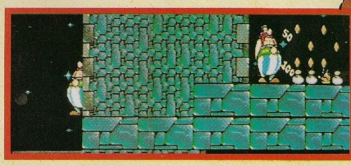
O começo... é fácil! No início do game você não terá muitos problemas com a dificuldade. Basta acertar sopapos nos romanos - o que, aliás, nossos heróis adoram! Dá só uma sacada neste supersoco de Asterix...



Segunda fase. Asterix ou Obelix podem - e devem - usar poderes especiais, entre eles o de tiros ou o de construir pontes. Você consegue esses poderes pegando os potes grandes pelo caminho, como os da foto. Use-os à vontade, pois após pegar um pote, você pode voltar mais tarde para pegá-los novamente e assim fazer a festa. Tem um probleminha: você só pode acumular três itens de cada tipo.







FOTOS: DAUMER DE GIULI

Nesta fase tem também uma super passagem secreta. Confira a entrada! Ah, na saída, não esqueça de pegar as garrafinhas e ganhar pontos. O frango também dá uma força. Na falta de poção mágica...



Plataformas Um item valioso. Para pegar basta usar a garrafinha para criar uma plataforma temporária e atingir locais mais altos. como na foto. Mas fique ligado: como o próprio nome diz, ela dura pouco. Seja rápido!

IRRESI



SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.*
Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*



STÍVEL



SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos"combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

ÚNICO PROGRAMÁVEL

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

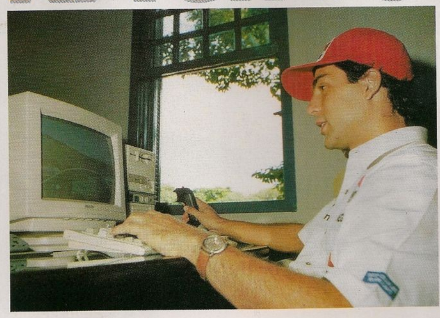
IMAGE

INDYCAR RACING

Chega ao Brasil o melhor simulador de corridas para PCs do mercado. E André Ribeiro, um fera das pistas, avaliou o jogo com exclusividade para VideoGame.

por Sylvio Deutsch e Mário Fittipaldi

André Ribeiro é um dos pilotos da nova geração de talentos brasileiros. E, com certeza, outra boa promessa de bons resultados para o Brasil no automobilismo mundial. Depois de passar por categorias como a Fórmula Ford brasileira, a Fórmula Opel européia e a Fórmula 3 Inglesa, resolveu seguir um caminho diferente na sua evolução: optou pela Fórmula Indy americana. E estréia, neste ano, na categoria Indy Lights - o trampolim para a Indy. Exatamente por isso, convidamos André para testar o mais novo simulador de corridas do mercado: o *IndyCar Racing*, da norte americana Papyrus e distribuído no Brasil pela Brasoft Games.



André chegou cedo na redação. Vida de piloto é dura... E já foi logo gostando das imagens do game, ficando



Apresentação de Indycar: animação chocante

FOTOS: DAUMER DE GIULI

impressionado com as animações. Arriscou um "Pô, legal demais, hein?" e não resistiu: sentou no "cockpit" do nosso 486 DX2 66 e foi logo tratando de conhecer o programa. Afinal, era a primeira vez que pilotava um Indy na telinha. "Tenho pouca experiência com programas desse tipo. Aliás, só pilotei uma vez o *World Circuit* (Microprose) na casa do Rubinho Barrichello, em Londres. E não fui muito bem..."

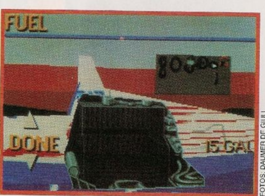
Uma olhada mais atenta nas possibilidades de *IndyCar* deixaram o piloto bastante empolgado. Já na escolha do carro, André optou por um chassi Lola e motores Buick - os mesmos de seu carro na Indy Lights, igual para todos as equipes da categoria - e, antes de ir para a pista, resolveu dar uma regulada no carro. Outro ponto favorável: as possibilidades de regulagens que

O game já vem com 3 regulagens básicas



É possivel escolher entre 4 tipos de pneus

IndyCar oferece são completíssimas, desde quantidade de combustível no tanque, inclinação das asas, relação de marchas, até cambagem das rodas e diferença de diâmetro, entre outras. Mas o que impressionou mais foi o fato de o jogo já vir "de fábrica" com três regulagens básicas: *easy, fast e ace*. "Na prática, é exatamente isso que acontece. Iniciamos o acerto do carro a



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Pode-se colocar metanol no tanque de 1 em 1 galão

partir de um *setting* básico, já preparado pelo engenheiro da equipe. Aí, vamos para a pista e, a partir dos resultados indicados pela telemetria e da sensibilidade do piloto, fazemos os ajustes finos" contou.

Não teve para ninguém: André foi logo de *Ace* e arriscou umas voltinhas



Apresentação da pista todas as informações

no *superspeedway* de Michigan, um oval imenso (só não é maior que Indianapolis). E partiu para um acerto fino no seu carro para tentar a classificação para a corrida. No Qualifying para ovais, são duas voltas com a pista vazia, vale a velocidade média da melhor delas. No box, André deixou o carro com apenas 3 galões de metanol e pneus macios nas quatro rodas.

E lá vai ele. Sai do box com cuidado, acelerando sempre. O carro dá uma derrapadinha ao subir na parte inclinada da pista e segue firme, o giro subindo sempre. "O painel é igualzinho ao de um Indy e até mesmo aos dos carros da Fórmula 1. A maioria das equipes usa esse mesmo modelo representado no game, que é fabricado por uma empresa chamada PIAA". Na reta oposta, já chegou na sexta marcha. Passa zunindo pela linha de chegada e recebe a bandeira verde. Faz as curvas 1 e 2, desce a reta, faz um pouco aberta demais a tomada da 3, segue pela 4, e passa outra vez na chegada. 115.36 milhas por hora. Nada mal pra primeira vez. Mas ele prossegue, recebe a bandeira branca. Última chance. Curvas 1 e 2, passa ras-



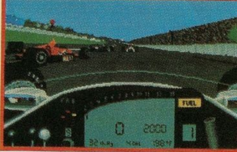
Classificação: calcule o combustivel exato para 2 voltas.

pando no muro. Retão. Dessa vez começa a tomada da 3 antes das marcas de pneus e entra com perfeição. Sai pela 4 com a rotação lá em cima. Fez a volta inteira sem deixar de acelerar. Passa pela chegada. Bandeira quadriculada. Na placa, a informação: P1. Pole!

Depois dos cumprimentos, André elogiou a perfeição da simulação de *IndyCar*. "É impressionante o nível de realismo. Claro, as reações de impulso na mão acontecem de maneira diferente em um joystick , mas tudo acontece como realmente na pista".

Começa o *Warm Up*, o treino de aquecimento antes da corrida. Agora o tanque fica cheio, e os pneus voltam a ser o do *setting* original. Várias voltas pra sentir as reações do carro pesado. Não dá pra fazer a volta sem tirar o pé em um ou dois pontos.

Estando tudo pronto, o grande desafio. *Race*! Volta de apresentação, o barulho ensurdecedor de 33 carros



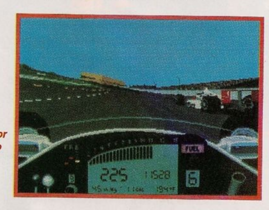
***Largada:** atenção para não bater.*

amontoados na pista. Lá vão eles devagar, a 90 milhas por hora (135 Km/H), em segunda, esperando a bandeira verde. Passando pela curva 3, lá vem ela! Começou! Todos aceleram, Emerson, que largou em segundo, salta na frente. Passam pela linha de chegada, vários outros carros grudados atrás, a briga é terrível. Curva 1, tira o pé, curva 2, acelera tudo, a reta, tira o pé, curva 3, acelera, 4. E, passando pela linha de chegada, a placa do box informa: 215.57 (média da volta) #4 0.00.3 (número e tempo atrás do oponente na frente). No alto, P2 (posição) e L10 (quantas voltas faltam). Mais acima, o nome do piloto: André Ribeiro.

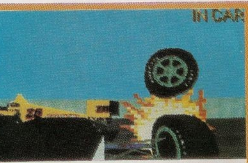
Claro, treino é treino, corrida é corrida. E, aí, outros carros na pista, a falta de experiência - no jogo, é claro! - fica

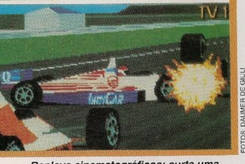


No Qualify em ovais, vale a melhor de 2 voltas. À direita, o vácuo no momento de ultrapassar.



evidente. André perde seguidas posições. Em 11o., quase rodou, mas corrigiu a tempo: "tá vendo? em um carro de verdade, quando erramos a tomada de uma curva e temos de tirar para fora, é impossível voltar para dentro. Não tem jeito, é grama ou muro na certa. Aqui, eu consegui. E, mesmo perdendo posições, ainda estou na rente do Boesel. E do Paul Tracy.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Replays cinematográficos: curta uma batida vista de 2 ângulos diferentes.

Incrível!" Mais algumas voltas e nova tomada errada, desta vez tardia, e aí não teve jeito: foi grama mesmo. Fim de corrida para André, ainda sobrou tempo para um comentário bem humorado: "olha só, na grama o carro é igualzinho! Se acelerar demais na pressa de voltar para a pista, roda mesmo!"



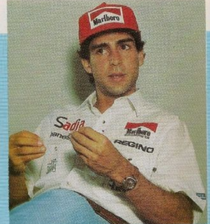
Raul Boesel (esq.) conta para Sylvio (centro) e Betto (dir.), de VideoGame, os macetes da Indy

O FERA ANDRÉ RIBEIRO

André Ribeiro, paulistano de 28 anos, adora carros desde criança. Quando estava com 17 anos, foi assistir uma corrida de kart. E não resistiu. Acabou entrando. Escondido dos pais, é claro. Porém, como ele foi se revelando um bom piloto, não teve jeito e um dia seus pais descobriram. Rapaz, que bronca ele levou. Foi então que começou sua carreira como negociante... levou os pais para assistirem corridas e aos poucos eles foram aceitando a idéia. Atualmente são seus fãs de carteirinha.

Dizem por aí que pra ser piloto é preciso, antes de mais nada, ser rico. André prova que isso não é verdade. Seus pais o apóiam moralmente, mas dinheiro, não dão (nem nunca deram) nenhum. Ele sempre batalhou os patrocínios. É seu próprio agente. Ele mesmo faz os contatos e conversa com os patrocinadores.

Foi subindo de categoria e aos 24 anos chegou à Fórmula 3, aqui no Brasil. Depois foi correr na Fórmula 3 inglesa. E agora está se lançando no desafio da Indy, correndo pela primeira vez na Indy Lights, a categoria de preparação para a Indy. André vai correr pela equipe Tasman Motorsport, que venceu o campeonato do ano passado com 10 vitórias em 12



André Ribeiro: opção pela Indy.

provas, e é um dos pilotos do Marlboro Brazilian Team, sendo patrocinado pela Philip Morris (Marlboro), Regino Veículos, Pizza Hut, Banespa e Sadia.

Os carros da Indy Lights são mais leves, mas a relação peso/potência é muito parecida com a de um Indy. Todos usam motores Buick V-6 de 4.2 litros e 425 CV de potência. A outra grande diferença é que não usa turbo. Mas há ovais...

A Indy Light é apresentada como preliminar da Indy. Mas não é como na Europa, onde as corridas são isoladas, os boxes separados. Na Indy, os jovens pilotos da Indy Lights dividem os boxes com os da Indy, e a corrida acontece pouco antes da principal. Muito melhor!

S.D.

RAUL BOESEL DÁ AS DICAS!

Claro, como no velho e bom Indianapolis 500, também em IndyCar é possível alterar algumas regulagens de dentro do carro, mesmo durante a prova. Pedimos então ao Raul Boesel que desse uns toques sobre o carro da Indy. O primeiro ponto foi o turbo. Como regular? Que alterações fazer durante a prova? A resposta foi direta: "fica no máximo o quanto der! A pressão do turbo só é baixada no caso da temperatura do motor começar a subir. Então, muita atenção na temperatura do motor mostrada no painel. Esquentou demais, alivia... Também tem de ficar de olho no consumo. Se ele for exagerado, tem de diminuir o turbo também".

A segunda pergunta foi sobre a regulagem das barras de torção. Raul recomenda que o carro seja acertado com as barras no meio, pra que durante a prova seja possível mexer nas duas barras para qualquer lado. E revela a receita: "se o carro estiver saindo de frente, deve-se endurecer a barra da frente ou então amolecer a de trás. E vice-versa".

Mais um detalhe: ao contrário do que possa parecer, quando a temperatura está mais alta o carro PERDE aderência. O calor deixa o ar mais rarefeito, então o efeito aerodinâmico dos aerofólios fica mais fraco.

E crítica ao jogo, há alguma? "Sim", diz Raul. "Falta o controle da mistura ar/metanol, o controle da faísca das velas (no Indy de verdade o piloto controla as duas coisas do cockpit) e também regulagens de inclinação separadas para o lado direito e esquerdo das asas frontais, detalhe importante nos ovais". Fora isso, Raul reclamou do seu carro aparecer na foto da caixa do jogo batendo... Mas tudo bem. Isso é compensado pelas vitórias que o carro laranja e negro de número 9 obtém com freqüência.

S.D.





CONTAMOS COM OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE CARTUCHOS







PLAY SCORE: RUA BACEÚNAS, 144 - MOÓCA - CEP 031227-060 - SÃO PAULO - FONE/FAX: (011)272.2366
PLAY SCORE CEARÁ: FONE: (085)224.7143/ FAX: (085)224.5257

Transcoders Para Vídeo Games

Super Nintendo - Mega Drive - Game Family

Não precisa de fonte de alimentação própria.
É leve e super compacto.
Mantém o seu vídeo game original.
Preço super econômico.



Transcoder T 44 SN transcodifica vídeo games Super Nintendo (Super Nes) NTSC para o sistema PAL-M. A qualidade é ótima.

Conheça os outros modelos:
Transcoder Br 42 MEGA - transcodifica sinais NTSC de vídeo games **Mega Drive** para o sistema PAL-M.
Transcoder Br 40 - transcodifica sinais NTSC de vídeo games: **Game Family e similares**, para o sistema PAL-M.
Transcoder Br 41 SNES - transcodifica sinais NTSC de vídeo games **Super Nintendo (Super Nes)** para o sistema PAL-M.

T 44 SN

REVENDEDORES

SÃO PAULO / CAPITAL
Tecnovideo (Sumidouro) (011) 813-6300
Tecnovideo (Moema) (011) 575-5227
Tecnovideo (Potiguar) (011) 816-6431
Tecnovideo (Pinheiros) (011) 815-9144
Capital das Antenas (011) 220-7500
Ceamar Eletrônica (011) 223-7577
Color Som (011) 259-0099
Coml. Eletr. Bang (011) 220-3660
Eletrônica Santa Inês (011) 267-3058
Eletrônica Santana (011) 298-7066
Fotóptica (011) 212-0823
Midopa (011) 223-7964
NIDI (011) 241-4455
Panafax (011) 291-9825
Photografe (011) 239-2166
Trancham (011) 222-5711
Unitrotec (011) 223-1899
Wilson Bolsoni (011) 220-2895

SÃO PAULO / INTERIOR
Baurú - Eletrônica Asami (0142) 23-9551
Campinas - Merlin Video (0192) 42-4488
Campinas - Tecnicentro (0192) 31-2177
Campinas - Com. Somi (0192) 53-3434
Limeira - Vasconcelos (0194) 42-3624
Marília - D.M.Bernardes (0144) 33-7022
Mogi das Cruzes - Foto e Est. Takada (011) 469-2938
Ribeirão Preto - Pauledson (016) 634-9655
Santo André - Eletrônica Gilda (011) 440-1309
Santos - Eletrônica MHR (0132) 34-5973
S.José dos Campos - Service News (0123) 22-0100
S.José dos Campos - JWJ (0123) 22-0599

OUTROS ESTADOS
Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 262-8197 / 533-3399 - Centro
Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 237-3399 - Copacabana
Rio de Janeiro / RJ - World Video do Brasil (021) 325-6444
Rio de Janeiro / RJ - Hyper Sound (021) 252-7827
Rio de Janeiro / RJ - Pen Watch (021) 221-1086
Belo Horizonte / MG - Eletr. Sinderal (031) 201-5728
Belo Horizonte / MG - Transistora Beagá (031) 201-8955
Brasília / DF - Videotec (061) 274-9085
Campo Grande / MS - Eletrônica Concord (067) 383-4649
Curitiba / PR - Eletrônica Osaka (041) 222-0917
Goiania / GO - CLC (062) 224-5996
Goiania / GO - Radibra (062) 224-4033
Joinville / SC - Hang Video (0474) 33-6493
Londrina / PR - Katsumi Hayama (0433) 21-4004
Manaus / AM - Videotron (092) 223-7207
Natal / RN - Hertz Eletrônica (084) 222-1829
Ponta Grossa/ PR - Eletrônica W.A. (0422) 23-7058
Porto Alegre / RS - Video Game (0512) 24-3781
Porto Alegre / RS - Zaniratti (051) 221-8818
Recife / PE - Cielta (081) 241-4378
São Luiz / MA - Video Eletrônica (098) 227-2151

TCT - TELEVISION AND COMPUTER TECHNOLOGY

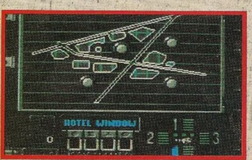
Se você tiver dúvidas quanto a operação e as conexões deste aparelho, entre em contato com a nossa Central de Vendas:
(011) **581-7264** (Tronco)
Fax: (011) **276-0968**
Av. Pedro Bueno, 237 - Jabaquara
São Paulo - SP

GROUND ZERO

Bem-vindo ao Velho Oeste. Uma pequena cidade do Texas, um estado norte-americano, precisa realmente da sua ajuda. O caso é que, não satisfeitos com quadrilhas de assaltantes de bancos e até ladrões de diligências - para não falar de índios que atacam caravanas -, os caras agora resolveram ser atacados por... acredite se quiser, alienígenas! Sobrou... Você, integrante de um grupo especial e rápido no gatilho, deve impedi-los. Esse é o clima de Ground Zero Texas, um game animal para o Sega CD com astral de faroeste. O estilo é bem parecido com o do game Mad Dog McCree, só que mais dinâmico. O negócio aqui é ter boa pontaria e encher os inimigos de balas. Seja rápido! o futuro da humanidade depende de você!

RAIO-X

Tipo:	Ação/ Tiro
Fabricante:	Sega
Memória:	Não fornecida
Fases:	4
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



Se liga!!
Você controla 4 câmeras com pistolas embutidas, instaladas em pontos estratégicos da cidade. Fique ligado no painel do lado esquerdo com os números de 1 a 4. Quando um desses números piscar, encrenca à vista! Acione a câmera rapidinho e... bom trabalho, Johnny Boy!

Comandos	
Direcional + A	Muda de câmera
B	Escudo
C	Tiro

HYPER TIPS!

Assim que um número piscar, se liga: aperte rapidamente o botão A para acionar a câmera. E fique ligado nos inimigos. Detone-os o mais rápido que puder.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

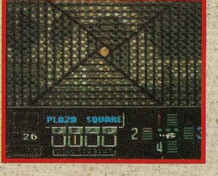


Depois da tempestade, vem a bonança... Não caia nessa: fique esperto, pois qualquer um pode sair atirando em você.

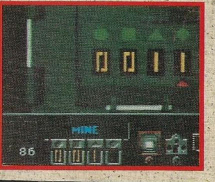


Quando pintar uma moldura vermelha em cima de um cara, chumbo nele. O cara é o maior dedo duro...

Caso precise ir a 2 lugares ao mesmo tempo, acione o escudo de uma câmera e preocupe-se com a outra. Liqüidado o serviço, é só voltar.



Na primeira fase, os inimigos que atacarem seus agentes possuem um pêndulo com um número. Quatro desses números correspondem ao código de entrada à base dos ETs na segunda fase.





Os ETs reagem e destróem a cidade a partir da terceira fase. Continue atirando nos inimigos e cuidado com os inocentes que passam. Acertá-los por engano é encrenca.

PARTICIPE DESTA VIAGEM

THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD™

NORTH POLE

HOLLYWOOD

EGYPT

CHINA

VOCÊ PODERÁ GANHAR 10 INCRÍVEIS PRÊMIOS!

1. 1 Game Gear com Master Gear (Adaptador para jogos do Master System) mais uma Camiseta Surfmore.
2. 1 Game Gear com módulo de TV mais uma camiseta Surfmore
3. 1 Game Gear com Wide Gear mais uma camiseta Surfmore.

★ E do 4º ao 10º um cartucho Master System mais uma camiseta Surfmore.

Veja como é fácil ganhar um destes maravilhosos prêmios. Responda à pergunta do cupom abaixo, envie para Sigla Editora - R. Alice de Castro, 60 - V. Mariana - São Paulo - CEP 04015-903 e coloque no envelope "Promoção Bart vs the World".

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 15/04/94

SEGA

TEC TOY

Acclaim entertainment, ltd

VideoGame

SURFMORE

QUAIS OS 4 LUGARES POR ONDE A FAMÍLIA SIMPSONS PASSA PARA ENCONTRAR O TESOURO?

____

Nome: ______________________________ **Idade:** ________

End.: ______________________________ **Tel.:** ________

ACREDITE GALERA: AGORA T-SHIRTS E BERMUDAS COM ESTAMPAS EXCLUSIVAS





VENDAS
* RIO DE JANEIRO: Kid's Game
(021) 733-1201
* CUIABÁ: Baloon Brinquedos
* FLORIANÓPOLIS: Baloon Brinquedos
* BELO HORIZONTE:
(031) 335-8588
* RIBEIRÃO PRETO E REGIÃO:
(016) 635-6353
* SÃO PAULO:
(011) 546-0603

FABRICADO E DISTRIBUIDO PELA:
BALI WAVE INDS. E COM. Ltda.
R. Galeno de Castro, 126
SP - SP - 04696-040
Tel.:(011) 546-0603

TM & © 1993 Capcom Co., Ltda.
All Rights Reserved
Direitos cedidos pela CHARACTER
Comércio e Serviços Ltda.
Av. Brigadeiro Faria Lima, 2223
13° andar cj. 131 SP - SP
Tel.: (011) 814-4955
Fax: (011) 815-0162

ADESIVOS



Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas



CR$ 900,00

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR®
(011) 941-4499

Empresa oficial ***WorldCup*** USA**94**™ para etiquetas adesivas

PRIZE FIGHTER

SEGA CD



Tipo:	Esporte
Fabricante:	Sega
Memória:	Não fornecida
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	9
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	7

Prize Fighter é demais! Principalmente para os que são chegados em boxe. O CD reúne imagens digitalizadas a partir de gravações feitas em vídeo, reproduzindo na tela a imagem que você veria se realmente estivesse dentro do ringue. E, graças à animação em *full motion* vídeo, as lutas são bastante realistas. A movimentação dos lutadores é precisa e a variedade dos golpes é grande. Enfim, você vai sentir na cara todas as emoções deste esporte. Há só um probleminha: as imagens são todas em preto e branco. Mas isso nem de longe chega a comprometer a qualidade do game. Ah, claro, a história: você é The Kid, um lutador rumo ao título de campeão do mundo. Agora, como ganhar o título vai depender da sua habilidade em distribuir socos e se esquivar dos sopapos do adversário. Veja como.

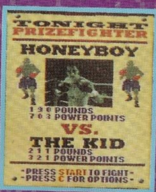


Para os principiantes, a melhor tática é investir no nível de resistência. Ao configurar seu lutador, coloque mais pontos no item *stamina*. Você pode não bater tão forte, mas demora mais para cair.

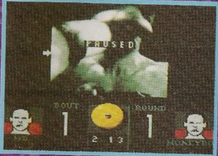
HYPER TIP

O controle de seis botões da Sega é o ideal para se encarar Prize Figher. É possível configurar o controle e escolher os golpes que cada botão vai detonar. Confira agora a configuração sugerida pelos pilotos de VideoGame!

BOTÕES	GOLPES
A	Jab esquerdo
B ou Y	Defesa
C	Jab direito
X	Gancho esquerdo
Z	Gancho direito
Direcional	Esquivar



Comece lutando contra Honeyboy, pois ele é o mais fraco de todos. Para escolher outros lutadores, aperte o direcional na tela da foto.



A partir do segundo round a coisa pega: não há indicação nenhuma. Aí é com você! Utilize sempre os jabs. Apesar de serem fracos, têm uma importância tática grande: mantêm o adversário distante, vai acabando com a resistência dele e ainda prepara a entrada de um golpe mais forte, que pode decidir a luta.



Se o adversário vier pra cima de você com uma sequência perigosa de golpes, não se atreva a tentar atacar. Você leva mesmo, e é capaz de beijar a lona antes do que pensa. A melhor tática é usar a defesa e a esquiva até ele se afastar.

- POWER POINTS
- SAVE GAME
- RESTORE GAME
- DELETE SAVED GAME
- CONTROL CHANGES
- TRAINING MODE ON
- HIGH SCORE LIST
- EXIT

Com o *Training Mode* ligado, no primeiro round de cada partida aparecerão setas indicando onde você deve acertar o adversário.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Não havendo setas de indicação, preste atenção nos movimentos do cara para acertá-lo. Vale a mesma velha e boa regra de sempre: bobeou, pau nele!



MASTERS OF COMBAT

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Sega
Memória:	4 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7

Apesar da Sega anunciar que iria parar de produzir jogos para Master System, a Tec Toy continua trazendo novidades. Masters of Combat é um bom exemplo. Trata-se de um cart de luta no estilo um contra o outro, tipo "batam-se até se matarem" - como Mortal Kombat, Street Fighter e tantos outros. Os gráficos são razoáveis, com fases que combinam com o lutador. Pena que o som não esteja lá estas coisas, compensando mais ligar o seu aparelho de som para dar mais emoção à luta. Já a jogabilidade é um dos pontos fortes do game. As lutas versus estão bem legais, chegando a acontecer até umas disputas emocionates. O único problema é que os jogadores estão um pouco lentos, mas até aí, não se pode esperar milagres de um 8 bits.

Como tudo começou

Um OVNI aterrisa numa cidade do estado de New Jersey, EUA. O prefeito desta cidade deu uma de curioso e foi dar uma espiada nos aliens. Dançou. O cara ficou meio xarope, e resolveu promover uma competição para descobrir o melhor lutador do mundo. Você entra nas finais, batendo como um alucinado para tentar levar esse estranho título...

Comandos
Direcional - movimenta seu lutador
Botão 1 - soco
Botão 2 - pulo

Conheça os Lutadores


HAYATE


GONZALES


HOMEM ELÉTRICO


WINGBERGER


THE ALIEN

HAYATE



O menor lutador, e o mais ágil. Seu estilo de luta ninja é muito eficiente, principalmente contra inimigos grandalhões. É o lutador que pula mais alto, sua seqüência de chutes apavora. Enfim, o melhor jogador!

Shuriken: diagonal inferior esq., diagonal superior dir. e soco.



Shuriken duplo: diagonal inferior esq.,diagonal superior dir., diagonal inferior esq., diagonal superior dir. e soco.

Cotovelada: diagonal inferior esq., diagonal superior esq. e soco.

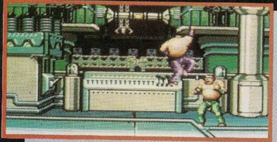
Super soco: diagonal inferior dir., diagonal superior dir. e soco.

Sequência de chutes: diagonal superior esq., diagonal superior dir. e soco



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Especial: diagonal superior esq., diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. e soco.



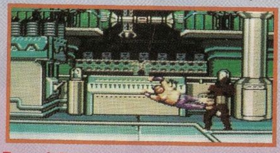
GONZALES

Nascido na America Central, Gonzales tem uma força incrivel! Em poucos golpes pode deixar seu inimigo completamente grogue. Só que é muito lento, dando tempo para seu inimigo se recuperar rapidamente.

Dragon Punch: diagonal superior esq., diagonal superior dir. e soco.

Magia: diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. e soco.

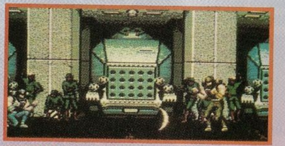
Arrastão: diagonal inferior esq., diagonal superior esq. e soco.



Especial: diagonal superior esq., diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. e soco.

HOMEM ELÉTRICO

Usando uma roupa especial de metal, ele pode concentrar energia para sua luva, dando mais poder ao seus socos. Pode também armazenar energia para detonar uma poderosa descarga elétrica que pode causar sérios danos em seu adversário.



Magia em baixo: diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. e soco.

Magia em cima: diagonal superior esq., diagonal superior dir.e soco.

Super chute: diagonal inferior esq., diagonal superior esq. e soco.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Especial: diagonal superior esq., diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. e soco.



WINGBERGER

Um tremendo cyborg! Seu corpo foi reconstruído com uma aparelhagem ultra moderna e resistente. O cara pode detonar ataques de bazuca de longo alcance e super potente . Wingberger até cai para trás a cada disparo...

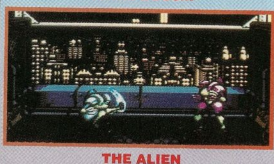
Mergulho Esmagador: diagonal inferior esq., diagonal superior esq. + soco.

Mega Ataque: diagonal inferior esq., diagonal superior esq. + soco.

Especial: diagonal superior esq., diagonal inferior esq., diagonal inferior dir. + soco.



FINAL BOSS!!!



THE ALIEN

Este alien possui todas as características dos quatro lutadores juntos, por isso é o mais difícil e muito forte. O lutador ideal para destruir Alien é Hayate. Comece atirando Shurikens, na seqüência detone o Shuriken Duplo. Esse esqueminha irá tontear o inimigo. É a hora de usar os chutes múltiplos. Se liga: quando o boss estiver levantando arrase com o golpe especial. É manha! O título já é seu.

CARTAS

Boca no Trombone

Aí, galera! Quero fazer uma reclamação. A Nintendo está pisando na bola. Primeiro, corta a violência de MK, enquanto que a Sega libera todo o sangue necessário para conquistar os consumidores. Segundo, o Street do Mega é muito melhor que o Street Turbo do SNES, pois além de ter jogabilidade comparável, ainda possui o *Group Battle* e as 10 estrelinhas de turbo direto - no SNES é preciso um truque quase impossível de dar certo para se acessar as estrelinhas de turbo. E, por fim, cadê a Playtronic? Cadê os comerciais na TV, nas revistas? Cadê a competitividade com a Tec Toy? Ninguém sabe, pois até agora, os preços praticados pela Playtronic são muito maiores do que os praticados pela Tec Toy. Espero que a galera acorde, pois para ganhar espaço não é suficiente só colocar os cartuchos no mercado e pronto.

Hugo Leonardo da Cunha
Rio de Janeiro, RJ

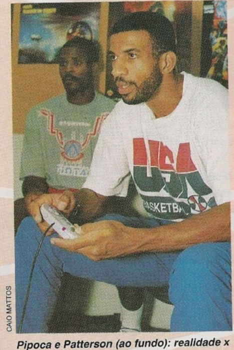
Puuuuuuuuuuuuuuuutz!!!!!!

Pisando no Tomate?

Amigos da **VideoGame,** desde a edição 29 percebo que a qualidade vem sempre diminuindo. Mudaram o logotipo, diminuíram as páginas e fizeram capas cada vez mais pobres. Mas, apesar de tudo, ainda era uma revista de qualidade. Na edição 34, a época de ouro voltou. Mas aí chegou a edição 35 sem a edição NES 8 bits, uma das maiores estrelas da revista. Acho isso uma desconsideração com os proprietários desse console, ainda mais que agora vão chegar títulos novos. A revista melhorou, mas para voltar a ser perfeita, é necessário a volta da seção NES 8 bits.

Lívio Ribeiro de Souza
Ceilândia Norte - DF

Lívio, VideoGame está mudando. E você já percebeu isso a partir da edição 34, em que as primeiras mudanças começaram a aparecer - já com uma capa mais *"clean"*, com um visual mais limpo e agradável. Mas não é só: agora você confere, em todas as edições, lançamentos chocantes em PC games e *arcades*, que antes eram analisados somente em reportagens especiais. E ainda conta com a seção Multimídia, com as principais novidades dos games em CD-ROM para videogames e sistemas interativos. A partir desta edição, todas as seções de participação do leitor passam a ser reunidas em um caderno exclusivo, com os maiores e melhores classificados de games do país, divulgação de clubes e recordes para todos os sistemas. E, claro, com isso, o número de páginas e de jogos aumentou. VideoGame também traz uma galera bem legal para analisar os jogos. Na 35, contamos com o Sérgio Battarelli, campeão mundial de full contact, para analisar o Street Fighter. E com o Rubinho Barrichelo detonando no World Circuit. Nesta edição, você pode conferir o superlançamento NBA JAM (SNES), com as opiniões do Pipoca, do Palmeiras Parmalat e da Seleção Brasileira de Basquete e que já jogou na NBA americana, e do americano Patterson, também do Palmeiras Parmalat. Tem também os feras Raul Boesel e André Ribeiro dando as dicas de IndyCar Racing, um dos melhores simuladores de corridas já lançado para PC. E isso é só o começo. Quanto à seção Nintendo, ela não acabou. Só que, como a Playtronic ainda não lançou oficialmente no Brasil os games de 8 bits, eles começaram a rarear por aqui, já que os cartuchos originais só têm venda autorizada para o Canadá e México, além dos EUA. Claro que, assim que tivermos grandes lançamentos (Mega Man 6 é um deles!) a seção voltará. Torcemos também para que a Playtronic lance logo o tão querido Nintendinho de 8 bits, e que logo tenhamos grandes lançamentos - que você poderá acompanhar, como sempre, na sua VideoGame.


CAIO MATTOS

Pipoca e Patterson (ao fundo): realidade x games.

Estéreo e Mono

Escrevo para a galerinha da **VideoGame** para saber o que escolher quando, na tela de *options* de muitos games, aparece a opção *Stereo* ou *Mono*. Qual a diferença?

Itapajé de Farias Takeguma
Aracaju, SE

É o seguinte, Itapajé: *Stereo* - ou estéreo, em português - é a denominação para a distribuição da saída de som do seu console em dois canais diferentes. Claro, é preciso que essa saída seja conectada a uma TV ou equipamento de som que sejam estéreo também. Quando isso acontecer, você terá os sons da parte esquerda da cena do game sendo reproduzidos na caixa ou alto-falante da esquerda; os sons que rolam no centro da cena são reproduzidos nos dois alto-falantes e, finalmente, os sons da parte direita, no alto-falante direito. A opção Mono possui apenas uma saída de áudio e, nesse caso, reproduz todos os sons

em um único alto-falante. Se você ligar o seu console a um equipamento estéreo, mas escolher a opção mono, os dois alto-falantes reproduzirão sons exatamente iguais. Quando disponível, a opção estéreo aumenta a sensação de realismo do game, já que os sons são distribuídos pelo ambiente da mesma maneira que eles ocorrem na tela. Deu pra sacar?

LANÇAMENTOS

Eu queria saber se os games Samurai Shodown (Neo Geo), Super Street Fighter II e Mortal Kombat II *(arcades)* serão lançados para o Super Nintendo.

Alan Francisco da Silva
Diadema, SP

Gostaria de parabenizar a equipe pelo trabalho, e aproveitar para tirar duas dúvidas: o game Super Street Fighter vai sair para o Super Nintendo? Quais são as características do novo console da Atari, o Jaguar?

Gustavo Oliveira dos Santos
Ribeirão Preto, SP

Alan, pode contar com certeza que todos esses jogos vão sair para o Super Nintendo. O Samurai Shodown, da SNK, já está sendo transcrito para o SNES pela softhouse Takara, responsável também pelas transcrições dos games da série Fatal Fury e Art of Fighting. O Super Street Fighter II está sendo aguardado para o meio deste ano. Só não temos ainda a confirmação de MK II. Mas, certamente, a Acclaim, responsável pelo lançamento da primeira versão de MK para SNES e Mega, não vai querer ficar de fora desta boiada, vocês não acham? Quanto ao Jaguar, Gustavo, você pode conferir todas as características técnicas deste novo console da Atari na edição 36 de VideoGame.

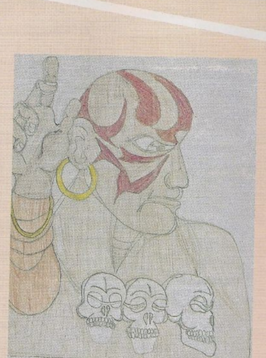
VIDEOGAME agora radicalizou de vez!! Todo mês publicaremos na seção ***GAME RADICAL*** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Radicalize! Detone sua imaginação e mande sua arte para a seção ***GAME RADICAL***, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Só podia ser **VIDEOGAME**!!!

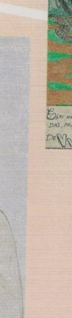
GAME RADICAL

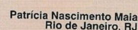
Marcio C. Padilha
Rio de Janeiro, RJ

José Wagner R. de Alencar
Ceilândia, DF



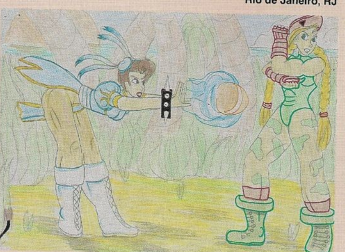




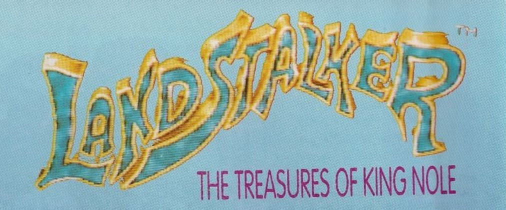


João Leandro Lucas Castilho
São Paulo, SP

Patrícia Nascimento Maia
Rio de Janeiro, RJ







LAKE SHRINE

Neste Templo, Nigel encontra a *Sword Of Ice* e a armadura *Shell Breast*. Seu objetivo é encontrar Duke Mercator e derrotá-lo. Para vencê-lo, primeiro encurrale-o na parede e depois ataque. Feito isso, abra os baús. Neste momento Zak, um dos amiguinhos de Duke, cai em cima de Nigel. O herói desmaia e acorda mais tarde na Torre de Mir. Ao acordar, Nigel encontra o mago que lhe dá a *Axe Magic*.



MASSAN'S CAVE

De posse da *Axe Magic*, volte para a vila de Massan e corte as duas árvores que bloqueiam o caminho para a caverna. Dentro dela, Nigel encontra a *Fire Proof*, um par de botas à prova de fogo.



MOUNTAINOUS AREA

Aqui você deve encontrar Zak e derrotá-lo. Vencido, ele entrega o *Gola's Eye* e diz que, para encontrar Duke, você deve usar este item em frente a uma estátua que está ali perto. Nesta mesma região, aproveite para localizar uma caverna onde está a *Moon Stone*. Pegue-a.





UNDER CAVE

A *Under Cave* é o último obstáculo para o King Nole's Palace. Aqui você deve enfrentar e detonar 3 guardiões para conseguir entrar no palácio. São os terríveis "Gehenna's Gatekeepers". Neste labirinto, Nigel encontra a *Sword Of Gaia*, a *Iron Boots*, a *Lantern*, a armadura *Hyper Breast*, os *Logs* e a *Snow Spikes*.

O cara da foto bloqueia o caminho para a árvore com a qual Nigel pode fazer jangadas. Encontre o pai dele e o caminho fica livre. Daí, você saca o local onde está a *Snow Spikes*.

KING NOLE'S PALACE

Para tirar a caveira de seu caminho, faça as estátuas andarem até os blocos. É meio complicado: você precisa entrar nos buracos para que sua cabeça seja usada como ponte, evitando que as estátuas caiam no chão.



Para encontrar a saída do labirinto é preciso ler as 3 mensagens deixadas por Nole. Feito isso, você ainda encontrará dois chefesbem fraquinhos em seu caminho. Liquede-os para encarar a verdadeira encrenca.

KING NOLE

Para destruir o terrível vilão, use a *Golden Statue* e ataque com a *Sword Of Gaia*. Ele não resistirá por muito tempo.



GOLA, O GUARDIÃO DOS TESOUROS

Use a mesma tática que usou contra o Rei Nole para destruir este dragão superdesenvolvido. Com ele, chega a ser até mais rápido. Pronto! O tesouro foi encontrado e sua missão foi plenamente cumprida!

FOTOS: DALMER DE GIULI



Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada..

PERGUNTE AOS FERAS

FINAL FANTASY II (Super Nintendo)

Estou jogando o cartucho Final Fantasy II, para Super Nintendo. Acabei de adquirir um "navio flutuante", e estou jogando com Cid, Cecil, (Paladin), Tellah e Yang. O que eu faço daqui pra frente?

Leando Sarmento
Porto Alegre, RS.

O Final Fantasy é um clássico dos RPG's para Super NES. Qualquer jogador que curta um RPG conhece sua história, e o pessoal aqui tem o maior prazer em responder cartas nesse estilo. Agora, Leandro, nota-se que você não tem muita experiência no assunto. Quando você conseguiu a Enterprise, que é o nome desse "navio flutuante", todos os horizontes desse fantástico game se abriram para você, pois agora é possível explorar inúmeros locais que antes eram impossíveis de alcançar. Por enquanto, a dica que temos para dar é a regra fundamental de todo RPG: explore tudo o que puder, converse com todas as pessoas e batalhe para evoluir seus personagens. Assim você vai encontrando novos caminhos. E, quando tiver uma dúvida mais específica, não hesite em nos escrever. Falou?

CONTRA III (Super Nintendo)

Exite algum macete para escolher fases e vidas no Contra III e no Super Adventure Island, ambos para o Super Nintendo?

Fábio da Silva Farias
Engenho Novo,RJ.

Olha, Fábio, para o Contra III não existe nada na versão americana. No cartucho japonês você pode escolher fases e colocar 30 vidas. Para isso, entre as seqüências a seguir na tela onde aparece a seleção 1P, 2P e Option: **para baixo, diagonal inferior esquerda, e A ou B (30 vidas); para baixo, diagonal inferior direita e A ou B (seleção de fases). Já para Super Adventure Island não existe nenhuma manha, só na raça mesmo. Bom jogo!**

SONIC SPINBALL (Mega-Drive)

Estou com problemas em Sonic Spinball do Mega. Será que vocês poderiam me dar alguma dica?

Fernanda R. Longo
Timbó, SC.

Claro, Fernanda, aí vai: para pegar as esmeraldas na segunda fase, vá para um corredor onde estão vários acionadores de vapor. Fique ligada nas aberturas no teto desse corredor. De depois que as galinhas malucas passarem , aperte o botão de pulo e o vapor vai jogar Sonic para cima. Repita a operação em uma tela parecida com a que você acabou de passar, com isso o nosso amiguinho vai conseguir a primeira esmeralda. Finalmente, repetindo essa operação três vezes, Sonic sai feliz dessa fase, e o que é melhor: com todas as esmeraldas!

As cartas desta edição foram respondidas por Mateus Andrade e Silva e Eduardo Murata. Para participar, basta escrever à Revista **VIDEOGAME**, seção *Pergunte Aos Feras*. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903,São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

TECNOFAX
SUPER NINTENDO
NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Adaptadores para cartuchos. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX



TECNOFAX
Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742


TILTE
GLAUCO
TILTE! VEM ALMOÇAR PARA IR NA ESCOLA!
SÓ MAIS UMA!
VOCÊ PASSA O DIA TODO JOGANDO ESTE MALDITO VÍDEO-GAME!
VOCÊ NÃO FICA PREOCUPADO COM O TEU FUTURO?
QUEM GANHA MESADA DE MÃE NÃO FICA!
ESCUTOU?
ZIMMM
GLAUCO

O GAME QUE VIROU FILME QUE VIROU PROMOÇÃO!

HOLLYWOOD PICTURES HOME VIDEO

BOB HOSKINS JOHN LEGUIZAMO DENNIS HOOPER

SUPER MARIO BROS.

Isto Não é Nenhum Jogo.

PEÇA NAS LOCADORAS DUBLADO OU LEGENDADO.

Para participar desta promoção basta preencher o cupom, responder a pergunta e enviar para a R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903 colocando no envelope "Promoção Super Mario Bros.". Acerte a pergunta proposta no cupom e concorra a 10 fitas do filme Super Mario Bros. e mais 400 chaveiros do personagem Mario. Mande a sua hoje mesmo!
Promoção válida até 30/05/94.

VideoGame



© Buena Vista Pictures Distribution, Inc.

PARTICIPANDO DESTA PROMOÇÃO VOCÊ CONCORRE A 10 FITAS DO FILME E MAIS 400 CHAVEIROS DO PERSONAGEM MARIO!

Qual o nome do irmão do Mário? ____________________

Nome: ____________________ Idade: ________

End.: ____________________

Cidade ____________________ Est.: ________

Tel.: ____________________ CEP.: ________



MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.